A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

398,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

IX.évfolyam, 9.szám, 1998. szeptember

A NAGY HARCI HELYZET

THE OPERATIONAL ART OF WAR
ROBO RUMBLE
TEAM APACHE
M. A. X. Z.
DOMINION

FÉKCSIKORGÁS!

MOTOCROSS MADNESS
NEED FOR SPEED III
VANGERS

MECHCOMMANDER

MEGSZÜLETETT MINDEN IDŐK LEGJOBB BATTLE-TECH JÁTÉKA!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
100 AIRBORNE ACTION	1999.-	
100 FIGHTING ACTION	1999.-	
100 RACING ACTION	1999.-	
100 SPORTS ACTION	1999.-	
11TH HOUR	4999.-	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H	4999.-	
1944 ACROS THE RHINE /H	4999.-	
3 KOPONYA - A TOLTEC KINCS TITKA	9999.-	
3 MEGAGAMES	5999.-	
3D ULTRA PINBALL - LOST CONTINENT	9999.-	
7TH GUEST /H	4999.-	
ABSOLUTE PINBALL	9999.-	6999.-
ABUSE	9999.-	6999.-
ACES COLLECTORS EDITION	9999.-	
ACTUA SOCCER 2	11999.-	
ADV.TACT.MISS.X WING VS TIE FIGHTER	5999.-	
AFTERLIFE	4999.-	
AGENT ARMSTRONG	2999.-	
AH64D LONGBOW /CLASSIC	4999.-	
AHX 1	11999.-	
AIRBORNE RANGER /H	1999.-	
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	3999.-	
ALIEN INCIDENT	7999.-	3999.-
ANIMAL	9999.-	7999.-
ARCADE EXPLOSION	1999.-	
ARMOR COMMAND	9999.-	
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-	
ARMY MEN	11999.-	
ASCENDANCY	4999.-	
ASSAULT RIGS	9999.-	4999.-
ASTERIX & OBELIX	9999.-	
ATF / CLASSIC	4999.-	
BANZAI BUG	9999.-	7999.-
BATTLE ZONE	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-	
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-	
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-	
BLADE RUNNER	4999.-	
BLASTER	1999.-	
BROKEN SWORD II	11999.-	
BUG RIDERS	11999.-	
BUST A MOVE 2 ARCADE	7999.-	
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-	
CAESAR II	4999.-	
CANNON FODDER 2 /H	4999.-	
CAR & DRIVER	2999.-	
CARMAGEDON SPLAT PACK	5999.-	
CART PRECISION RACING	12999.-	
CHAOS CONTROL	7999.-	3999.-
CHESSMASTER 5500 DELUXE	9999.-	
CITY OF LOST CHILDREN	12999.-	9999.-
CIVILIYATION 2 MULTIPLAYER	HIVJ	
CIVILIZATION /H	4999.-	
CIVILIZATION II + C & C	7999.-	
COLIN MC RAE RALLY	HIVJ	
COMMANDER BLOOD	6999.-	
CONQUER THE SKIES	7999.-	
CONQUEST EARTH	11999.-	
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-	
COUNTER ACTION	11999.-	9999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-	
CRICKET 97	9999.-	
CRUSADER NO REMORSE /CLASSIC	4999.-	
CYBERIA	4999.-	
DARK EARTH	12999.-	
DARK FORCES /H	4999.-	
DARK OMEN	11999.-	
DARK REIGN	9999.-	
DARK REIGN EXPANSION	6999.-	
DAWN PATROL /H	4999.-	
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-	
DAYTONA USA	9999.-	
DEATHMATCH MAKER FOR QUAKE	4999.-	
DEER HUNTER	4999.-	
DESCENT FREESPACE	11999.-	
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-	
DESECRATED LANDS	5999.-	
DID VIRTUAL WORLD	4999.-	
DIG	4999.-	
DRAGONHEART	10999.-	4999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-	
DUNE	4999.-	
DUNE 2000	HIVJ	
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-	
EARTH 2140	9999.-	
ECSTATICA /ARGENTUM /H	4999.-	
ECSTATICA II	11999.-	9999.-
EF2000 TACTOM	5999.-	
EIGHT BALL DELUXE	2999.-	
ERASER TURNABOUT	11999.-	
EXECUTIONER 11	5999.-	
EXTREME ASSAULT	7999.-	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-	
EXTREME VELOCITY	12999.-	
F1 RACING SIMULATION	11999.-	
F117A	2999.-	
F14 FLEET DEFENDER + SCENARIO	4999.-	
F15 JANE*S	11999.-	
F16 FIGHTING FALCON	2999.-	
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-	
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.-	4999.-
FALCON 4.0	HIVJ	
FALLOUT	11999.-	
FEEBLE FILES	11999.-	
FIELDS OF GLORY	4999.-	
FIFA 96	2999.-	
FLIGHT UNLIMITED	4999.-	
FLIGHT UNLIMITED II	4999.-	
FORMULA 1	12999.-	9999.-
FORMULA 1 97	11999.-	
FORMULA 1 GP /H	4999.-	
FORMULA KARTS	11999.-	9999.-
FORSAKEN	4999.-	
FRANKENSTEIN	1999.-	
FULL THROTTLE	4999.-	
FULL THROTTLE + DIG	4999.-	
FUN PACK	2999.-	
FUN PACK 3	2999.-	
GAME MANIA 1	9999.-	
GAME MANIA 3	9999.-	
GAME MANIA 4	9999.-	
GAME MANIA 5	9999.-	
GAME NET & MATCH	9999.-	
GAMERS JACKPOT 30	12999.-	
GLORIANA	12999.-	
GOLD GAMES 2	9999.-	
GRAND PRIX MANAGER	4999.-	
GRAND THEFT AUTO	9999.-	
GREAT BATLES OF HANNIBAL	11999.-	
GUTS & GARTERS	9999.-	7999.-
HARDWAR	HIVJ	
HEART OF DARKNESS	9999.-	
HELICOPS	7999.-	4999.-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-	
HELLFIRE ZONE	6999.-	3999.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC COMP.	13999.-	
HEXPLORE	11999.-	
HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999.-	
I WAR	11999.-	
INCUBATION + HIDDEN WORLDS	7999.-	
INDEPENDENCE DAY	9999.-	
INDIANA JONES III-IV	5999.-	
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-	
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-	
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-	
INTERSTATE 76	4999.-	
JACK ORLANDO	4999.-	
JAMIT	1999.-	
JAZZ JACK RABBIT 2	7999.-	
JIMMY WHITE SNOOKER /H	3999.-	
JOINT STRIKE FIGHTER	5999.-	
KID S KIT 4-7	9999.-	
KID S KIT 8-12	9999.-	
KINGS QUEST VI	4999.-	
KKND KROSSFIRE	HIVJ	
LAST BRONX	11999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 3	4999.-	
LEISURE SUIT LARRY CASINO	7999.-	
LEMMINGS 3D /ARGENTUM /H	4999.-	
LORDS OF THE REALMS 2	4999.-	
LOST EDEN /H	4999.-	
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-	
LUCKY LUKE	9999.-	
LULA	9999.-	
MAGESLAYER	11999.-	
MAGIC CARPET DATA	4999.-	
MAGIC THE GATHERING LIMITED ED.	12999.-	
MANIC KARTS	6999.-	3999.-
MAX 2	11999.-	
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-	
MEGA3PACK	11999.-	
MEGAPAK 9	11999.-	
MEGARACE	1999.-	
MONKEY ISLAND 1&2 /H	5999.-	
MYSTERIES OF THE SITH	6999.-	
MYTH FALLEN LORDS	9999.-	
NATO FIGHTERS	5999.-	
NAVY STRIKE /H	4999.-	
NEED FOR SPEED 2 S.E. /CLASSIC	4999.-	
NHL POWERPLAY 98	9999.-	
NO RESPECT	9999.-	6999.-
OF LIGHT & DARKNESS	11999.-	
OVERLORD /H	4999.-	
PANDEMONIUM	9999.-	
PANZER COMMANDER	9999.-	
PANZER DRAGOON	11999.-	7999.-
PANZER GENERAL II	9999.-	
PERFECT ASSASIN	9999.-	
PGA TOUR GOLF 486/CLASSIC	4999.-	
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-	
PITFALL	4999.-	
POLICE QUEST COLLECTION	5999.-	
POLICE QUEST SWAT 2	HIVJ	
POSTAL	4999.-	
POWER CHESS	4999.-	
POWER DRIVE	6999.-	
PREMIER MANAGER 98	7999.-	
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999.-	
PUSH OVER	1999.-	
QAD	9999.-	
QUAKE	4999.-	
QUAKE 2 DATA / THE RECKONING	7999.-	
QUEEN THE EYE	11999.-	
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	4999.-	
RED BARON II	11999.-	
RED LINE RACER	11999.-	
REDNECK RAMPAGE	5999.-	
REDNECK RIDES AGAIN	9999.-	
RIDDLE OF MASTER LU /H	9999.-	3999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRE	4999.-	
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-	
SABRE ACE	4999.-	
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-	
SCARAB	12999.-	7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-	
SCREAMER 2	4999.-	
SEGA WORLDWIDE SOCCER	11999.-	
SENSIBLE SOCCER 98	9999.-	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999.-	
SHADOW WARRIOR	9999.-	
SHANGHAI DYNASTY	9999.-	
SHERLOCK HOLMES ROSE TATOO	4999.-	
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-	
SID MEIER S GETTYSBURG	11999.-	
SIERRA SKI RACING	9999.-	
SIM CITY	4999.-	
SIM PARK	9999.-	
SLEEPWALKER /H	1999.-	
SMURFS	9999.-	
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.-	
SPEED HASTE	4999.-	
SPIROU	9999.-	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-	7999.-
STAR TREK GENERATIONS	12999.-	9999.-
STAR TREK TNG FINAL UNITY	4999.-	
STAR WARS REBELLION	11999.-	
STARLORD	3999.-	
STARTCRAFT	9999.-	
STEEL PANTHERS 3	11999.-	
STORM	9999.-	
STREETS OF SIM CITY	11999.-	
STRIKE COMMANDER	4999.-	
SUB CULTURE	3999.-	
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-	
SUPER BUBSY	9999.-	
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-	
SUPER EF2000	4999.-	
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-	
SYSTEM SHOCK	4999.-	
SYYRAH	9999.-	
TAKERU	9999.-	
TAROT	4999.-	
TEN PIN ALEY	9999.-	
TFX	1999.-	
THIS MEANS WAR	4999.-	
THOMAS THE TANK ENGINE	3999.-	
TIGERSHARK	11999.-	7999.-
TILT	4999.-	
TIME WARRIORS	4999.-	
TINTIN IN TIBET	9999.-	
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	9999.-	
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	4999.-	
TONKA 2 SEARCH & RESCUE	9999.-	
TOONSTRUCK	4999.-	
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.-	4999.-
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDIT	4999.-	
TREASURE HUNTER	11999.-	
TUNNEL B1	9999.-	4999.-
TUROK	9999.-	
UFO ENEMY UNKNOWN	4999.-	
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-	
ULTIMA COLLECTION	11999.-	
ULTIMATE DOOM	4999.-	
ULTIMATE RACE PRO	9999.-	
UNDER A KILLING MOON	4999.-	
UNREAL	7999.-	
URBAN RUNNER	4999.-	
US NAVY FIGHTERS	4999.-	
VIRTUA COP 2	11999.-	
VIRTUAL KARTS	4999.-	
VIRTUAL POOL 2	11999.-	
VR POWERBOAT RACING	9999.-	
WAR COMMAND EXPLOSION	1999.-	
WAR GAMES	HIVJ	
WARWIND II	11999.-	
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-	
WING COMMANDER	3999.-	
WING COMMANDER III	4999.-	
WING COMMANDER PROPHECY	9999.-	
WIPEOUT /ARGENTUM /H	4999.-	
WIZKID /H	1999.-	
WORLD CUP 98	7999.-	
WORLD RALLY FEVER	4999.-	
WORMS 2	9999.-	
X CAR	11999.-	
X COM APOCALYPSE	12999.-	
X COM TERROR FROM DEEP /H	4999.-	
X FILES THE GAME	11999.-	
X WING COLLECTOR CD	4999.-	
X WING COLLECTOR + TIE COLLECTOR	4999.-	
X WING VS TIE FIGHTER	11999.-	
XENOCRACY	11999.-	

1+5 JÁTÉK

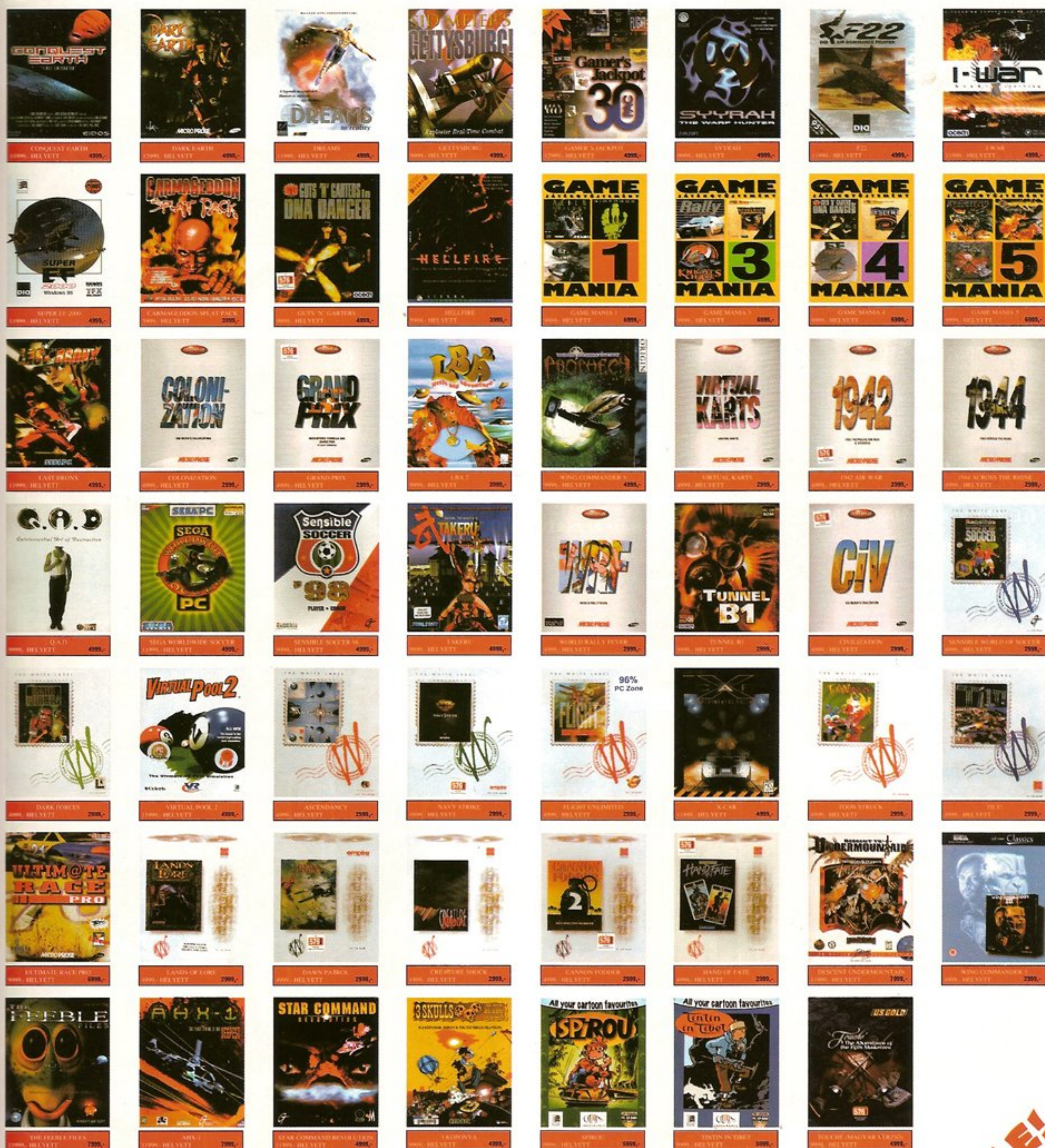
	Fogy. ár	Akciós ár
GRAND PRIX MASTER	1999.-	
INT.ATHLETICS	1999.-	
MILE MIGLIA	1999.-	

PC 3.5" LEMEZES

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE ISLE DATA	3999.-	2999.-
BREAKTHRU	3999.-	2999.-
COMANCHE MISSION DISK 1	2999.-	
DARKER	6999.-	
FREE DC	4499.-	2999.-
IMPERIAL PURSUIT/ X WING DATA	4999.-	2999.-
PARAGLIDING	2999.-	
PEPPER S ADVENTURE	2999.-	
PINBALL DREAMS 2	3999.-	2999.-
PIZZA TYCOON	4999.-	2999.-
PYROTECHNICA	3499.-	2999.-
QUEST FOR GLORY II	2999.-	
SPECTRE VR	5999.-	2999.-
STARLORD	3999.-	2999.-

576°-OS NYÁR LESZÁLLÍTÁS²



EZ AZ AKCIÓNK TERMÉSZETESEN A MAMMUT BEVÁSÁRLÓ KÖZPONTBAN NYÍLT ÚJ ÜZLETÜNKBEN IS ÉRVÉNYES!

VÁGJ BELE!

Akciós szelvény!

Érvényes Október 15-ig

tarta

IX. ÉVFOLYAM, 9.

ISMERTETŐ

STB

ABC-INDEX

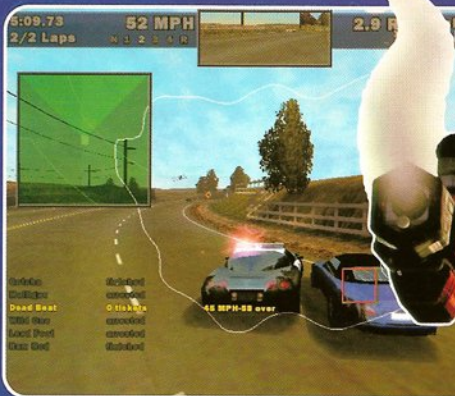
ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98.2543/09-66-22)
A címlapon: MechCommander
Laptulajdonos: Balogh Zsolt   Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta   Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame '576' Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame '576' Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.



X-COM: Interceptor

Senki sem mondhatja, hogy az X-COM-sorozat új darabja az elődeinek kaptafájára készült.

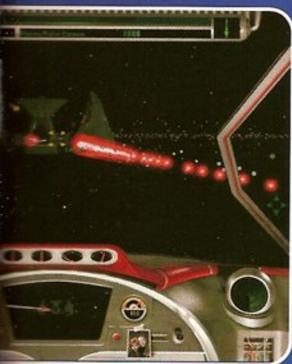
14. oldal



Need for Speed III

Exkluzív bemutató az Electronic Arts megjelenés előtt álló új játékáról, ami – hűen az első részéhez – mérföldkő lesz a PC-s autóversenyek között!

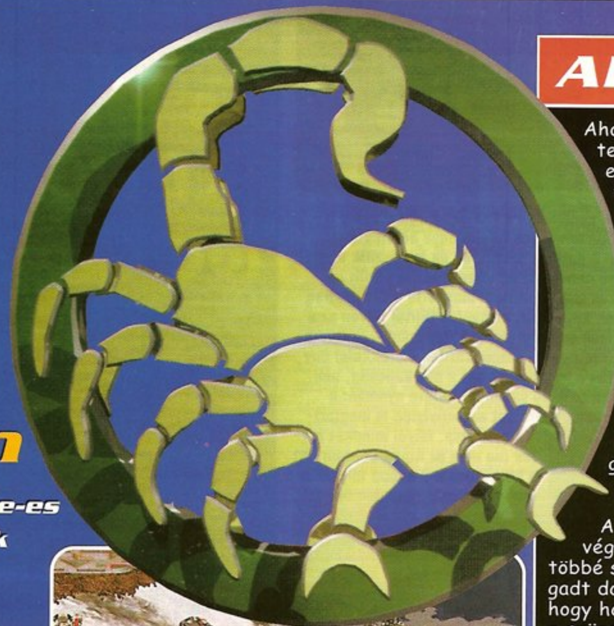
26. oldal



Dominion

Hogy sikerült a Quake-es Romero úr új cégének bemutatkozása egy C&C-klónnal?

34. oldal

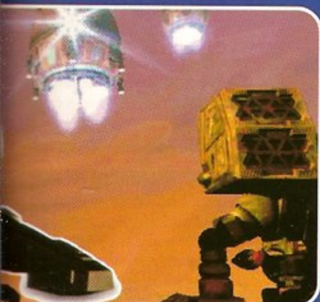




MechCommander

**Vérszomjas klánok mechseregeinek pár-
dala real time-ban. Battletech-rajongóknak minden-
éppen kötelező, de mindenkinek kiváló mulatság!**

3. oldal





AKTUÁLIS

Ahoy a Tisztelt Egybegyűlteknek! Öröm megint itt együtt, bár egy kis üröm is vegyül bele, mert amellett, hogy van egy jó hírem, egy rosszat is elő kell kotornom a tarsolyomból. Melyikkel kezdjem? Induljunk ki abból, hogy ha valaki alapvetően pesszimista (márpedig elnézve a világ jelenlegi folyását, az igen egészséges világszemlélet), akkor megrázó erővel éri a felismerés, hogy a dolgok nem a megszokott rendjük szerint alakulnak - szóval kezdem a jóval.

A jó hír pediglen az, hogy véget ért a nyár! Nem kell többé senkinek olyan földhözragadt dolgokkal foglalkoznia , hogy hova menjen nyaralni ebben a szörnyű kánikulában, mire költse a vakációra megspórolt tetemes mennyiségű készpénzét, hol lehet hideg sört kapni (alkoholmenteset, természetesen), ésatöbbi. Az élet visszatér a megszokott rendes kerékvágásba, és mindenki mehet szépen megint iskolába, dolgozni, esetleg munkanélküli segélyre. Meglehet, hogy ez bizonyos nézőpontból nem is olyan jó hír (vagy legalábbis nem mindenkinek), a mi kis miliőnkből szemlélve mindenképpen az, mert az ősz azt jelenti a PC-s játékok világában, hogy végre-valahára BEINDULT A SZEZON! Mire ezt olvassátok, már le is futott a londoni ECTS'98, ahol kedvenc játékgyárosaink bemutatták, hogy mivel fogunk játszani az év hátralevő részében. Ebből kifolyólag októberben hihetetlen terjedelmű Híreket várhattok. Egyelőre enynyit a jó hírekről.

A rossz hírről pedig eddigre már értesültél, ha ezt a számot az újságosnál vásároltad meg, és nem részesítetted magad az 576-előfizetés földöntúli gyönyöreiben. (Látod-látod - pedig én már hányszor mondtam?!) Mivel erről a témáról azért nem ártana egy-két szót ejtenünk, és a Ronda Cyclops legfrissebb adatai szerint a bevezető monológ olvasottsága lényegesen alacsonyabb, mint a Csevegőé, ott fogjuk megejteni ezt a kis kerekasztalbeszélgetést. Addig pedig mulassatok jól!

Civilization: Call to Power

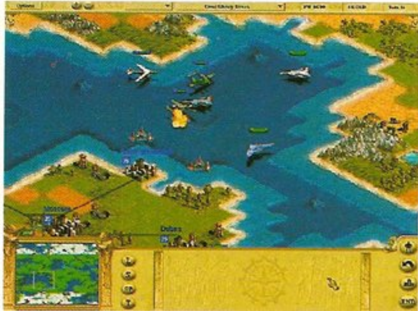
(Activision)



Az ember most már frankón kezdi kicsit furán érezni magát, amikor egy Civilizationnal kerül szembe. Addig nem is volt velük baj, amíg csak kettő volt belőlük és Sid Meier nevével fémjelezték őket. (Már amennyiben azt nem számítjuk bajnak, hogy nem hagyták aludni az embert.) Addig sem volt baj, míg azt hallottuk, hogy a Microprose-tól lelépett Sid Meier készíti a csillagközi folytatását, Alpha Centauri néven. Istenem, de jó hír! Akkor kezdtek gyülekezni a felhők az égen, mikor a Microprose, a számítógépes Civilization név jogos tulajdonosa bejelentette, hogy ugyan ők sem mondanak le erről a patinás névről, és ők is készítik a folytatást Civilization III: The Test of Time címen. Az ég viszont akkor borult be végleg, amikor az Activision egy mókás csavarintással megvette a Civilization márkanevet a táblás stratégiai játékok királyától, az Avalon Hilltől (lévén ez a név eredetileg az ő bejegyzett védjegyük egy régi játékuk kapcsán) – és természetesen ők is Civilization néven (Call to Power) szándékoznak előrukkolni egy játékkal. A nyáron elég jót pereskedtek a Microprose-zal a név kapcsán, ami természetesen döntetlennel ért véget a bíróság salamoni ítélete nyomán: a Microprose-é marad a számítógépes védjegy, viszont az Activision is megtarthatja, lévén hogy ő a legelőször bejegyzett név tulajdonosa. Mivel mindkét játék (na meg az Alpha Centauri is) a következő 6-7 hónap folyamán fog megjelenni, jelenleg úgy áll a helyzet, hogy egy fél éven belül el sem lehet úgy dobni egy féltéglát egy szoftverbutikban, hogy az ember fel ne borítson 3-4 különböző Civilizationt – és ez nagggyyyon jóóóóóóó!



Ennyit egy névválasztás kulisszatitkairól, most pedig nézzük magát a játékot, mert az igen ígéretesnek tűnik, márcsak azért is, mert megtartották a Civ2 alapvető felépítését. Elsősorban azt, hogy a real time őrültek nagy bánatára a hagyományos, körökre osztott módszer alapján zajlik. Mindkét játékban az a feladatunk, hogy irányítsuk embereink munkáját és a népünktől behajtott adót úgy osszuk el a katonai-, tudományos- és luxuskiadások között, hogy az államkincstár pozitív eredényt mutasson. Mindkét játék i.e. 4000-ben indul, de míg a Civ2 a XXI. században véget ér, a CTP egészen 3000-ig is eltarthat, ennek összes tudományos és technikai következményével együtt: elképesztő futurisztikus technológiákat és ennek következtében természetesen fegyvereket fejleszthetünk ki, nem beszélve például az új társadalmi/politikai irányzatokról. A grafika lényegesen jobban fest, mint az elődje (de hát ez nem is csoda): a terep megvalósítása leginkább az Age of Empiresre, a csapatoké és népünk egyéb tagjai (kábé hatvan különböző fajta lesz) inkább a Settlersre emlékeztet. Az irányítási rendszert viszont a Command&Conquer és társai seregtől lopták (parancsok, waypointok, stb.), ami ugyan szemérmetlen mozzanat, de annyi előnye mindenesetre van, hogy legalább nem kell senkinek sem bemutatni.



Egyelőre ennyit erről a jó hangzó nevet viselő játékról. Ha valaki nem feltétlenül az új Voodoo2-jét akarja treníروzni minden játékon, akkor annak elég ígéretesen festenek a képek, az viszont gyalázat, hogy előreláthatólag nem lesz multiplayer támogatás benne. A megjelenés március tájékán várható.

Dawn of War (Virgin/Illusion Machines)



Szegény Virginre mostanában nagyon rájár a rúd, de azért még mindig csurran-cseppen tőlük valami meglepő újdonság. Mivel a Virginnek mindig is erős oldala volt, hogy kicsi, nevenincs cégekkel a piacon aktuálisan jól eladható árukat gyártson, a Dawn of War egy real time stratégia lesz. Ez nem meglepő és pláne nem újdonság, a helyszín viszont már annál inkább. A játék ugyanis az őskorban játszódik és főhősei két emberszabású (a cro-magnoni és a neander-völgyi) faj, valamint egy méretes dinó család, a Saurianok. Természetesen minden fajnak speciális adottságai vannak: a nehéz fegyverzet és a kutatás az erős oldala a cro-magnoniaknak, a varázslás a neander-völgyieknek, és így tovább. A C&C-klónokból ismert minden eljárás kőkori megfelelőt kapott: "nyersanyagokat" (például élelmet) kell "bányásznunk" (ami itt jaktelepek és méhkaptárak telepítését fedi), "energiát" kell termelnünk (ami itt mana névre hallgat, és úgy "termelődik", hogy egy felépített totemoszlophoz küldünk imádkozni egységeket). A mana gyűjtése egyébként stratégiai fontosságú lesz, hogy megszerezzük az ellenfél feletti mágikus hatalmat. Szóval a környezet mindenképpen érdekes lesz, viszont elég nagy a konkurrencia ebben a stílusban. Megjelenés talán még ebben a hónapban.



Hostile Waters (Rage Software)



A Doom- és Quake-klónok szinte teljesen kiszorították a játékok közül a hagyományos lövöldözős játékokat, de úgy látszik a 3D-kártyák elterjedésével – ha nem is a régi formában – de szinte újjá születtek és szebbek, mint valaha (ld. Forsaken, Incoming, stb.). Na persze ehhez némi megújulásra, némi pluszra is szükség volt a látványon kívül: a Hostile Waters például körülbelül egyenlő arányban fogja tartalmazza az akció- és a stratégiai elemeket. Témáját tekintve engem a néhai Carrier Commandra emlékeztet: a játékos egy anyahajó fedélzetén állomásozik; innen indul bevetésekre; itt épülnek a nyersanyagokból (mert természetesen azt is kell majd bányásznunk, hiszen ez most már egy flipperből sem maradhat ki) a fegyvertárának darabjai. A játékban 12 légi-, földi és kétéltű harceszközön járhatjuk be az igencsak változatos terepet, amit az ellenfeleken kívül az is igen izgalmassá tesz, hogy a szerzők egy teljes hihető környezetet próbáltak teremteni nekünk, amelyben változnak az éjszakák és a nappalok, az időjárási viszonyok, stb. Akció közben hátsó követő kameraállásból figyeljük a hajónkat, ami egy lövöldözős játékban ugyan kicsit szokatlan, de a szerzők azt ígérték róla, hogy sokkal praktikusabb és használhatóbb, mintha a fülkében dekkolnánk. A megjelenésére viszont még legalább jövő tavaszig várnunk kell.

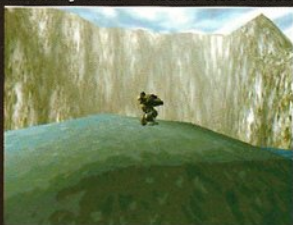


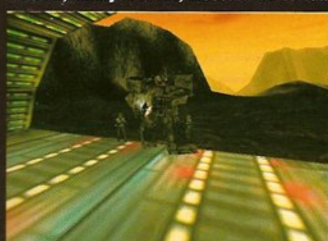
☞ A nyár (vagy talán az év) leglátványosabb bukását minden bizonnyal a világ egyik legnagyobb forgalmazójának, a Virginnek a látványos összeomlása jelentette. Tulajdonosa, a Viacom – ki tudja miért, de – gyorsan el akarta adni a tulajdonjogát, mire nagy hirtelen két ősrégi, de állandó adu ásza egyszerűen faképnél hagyta a kiadót: a LucasArts az Activisionhöz került, a Westwoodot viszont a jó öreg Electronic Arts szólította a táborába – tehát mindketten megütötték a főnyereményt. A Virgin megmaradt részei most Európában kutatnak valami vevő után, de szállongó pletykák szerint a Sega is erősen gondolkodik, hogy megvegye-e őket. És ez az eladó lánykának sem lenne ellenére.

☞ Az Oddworld: Abe's Oddyssey második részének, az Abe's Exoddusnak a GT által ígért megjelenése ugyan a jövő év elejéig is elcsúszhat, a szerzők belefogtak az Unreal engine-jére épülő (!) harmadikba. Munkacím: Munch'a Oddyssey.

Heavy Gear (Activision)

"FASA. Mechek. Klánok. Aki egy kicsit is jártas a táblás harci játékok világában, vagy olvasta a Battletech-sorozat könyveit..." – kezdte T.J. a MechCommander ismertetőjét (illetve kezdi majd hamarosan), de ő csak a felénk is elhíresültet említette; ezenkívül akadnak még hasonló, roppant népszerű játékok az USA-ban. Így amikor a Microprose elhappolta a Battletech-licencet az orruk elől, az Activision gyorsan megvigasztalódott egy másik, hasonló stílusú márkanévvel a Heavy Gearrel. Ennek első számítógépes változatával már meg is ismerkedhettünk, és úgy látszik, hogy ez némi hasznot is hozott a konyhájukra, mert hamarosan itt a következő rész. A mech szimulátor stílust gondolom nem kell bemutatni: hatalmas, embervezette páncélszörnyek trappolnak egymás felé, és 50-60 tonnájuk minden báját bevetve tüzelnek egymásra az összes fegyverükből. Az újítások közé természetesen elsősorban a grafika tartozik, amely erdőket, mocsarakat és vulkanikus fennsíkokat elevenít meg, de persze most már egyenesen megköveteli a 3D-kártyát. Újdonság még az első részhez képest az is, hogy már nem csak magányos farkasként, hanem egy osztag élén is üthetjük a gaz ellent (egy ilyet kell felszerelnünk/összetoboroznunk a játék elején). A várható megjelenési ideje kábé november vége.





Heroes of Might & Magic III (3DO/New World Computing)

Kezdetben vala a Heroes of Might&Magic, amitől a nép nagyon boldog vala. Utána lett a a HOMM2, amitől még az is nagyon üdvrivalgott vala, aki azelőtt nemhogy szerepjátékkal nem játszott, de még stratégiai játékkal sem. Márpedig a HOMM ízig-vérig mindkettő, és egy-két hónapon belül már itt is van az új része, The Restoration of Etharia alcímmel. Akinek tetszett a 2. rész (és kinek ne tetszett volna?!), az már most elkezdheti lőni az üdvlövéseket, mert a szerzők tulajdonképpen semmin nem változtattak, ami az előző két részben már bevált (nem lett real time, hál'Istennek!) Az elsődleges hangsúlyt a grafikai és tartalmi csinosításokra fektették: a grafika most már hi-colorban pompázik és a csatákban igazán aprólékosan kidolgozott figurákkal találkozunk. Eddig sem kellett szorongania a terepen egyetlen játékosnak sem, de ezt most majd másfélszeresére növelték, és a szereplők között is több mint száz új lény kapott helyet.Megjelenését elvileg most szemberre ígérték, de még nem tűnt fel egyetlen listán sem. Sebaj, tartson ameddig kell – mi boldogan kibekkeljük!





Gangsters (Eidos Interactive)

Úgy látszik, a kiadók kezdik észrevenni, hogy milyen kiváló üzleti lehetőségek rejlenek a t. vásárlóközönség lelke mélyén bújkáló Kis Gonoszban. Nemcsak a fantasy világában (lásd pl. Dungeon Keeper), hanem mondjuk valós helyzetekben. A Carmageddonban a gyalogosokat kell feltrancsírozni, a Grand Theft Autoban pedig polgártársaink gépjárművét vesszük jogtalan használatba. Az is jellemző, hogy a nemsokára bemutatásra kerülő SWAT2-ben nemcsak a kommandósok szerepét játszhatjuk, hanem a terroristákét is. Hamarosan pedig megérkezik minden álmok netovábbja, amelyben gengsztert fogunk alakítani. Márpedig lelke legmélyén ki ne azonosulna szívesen a Tarantino- és Scorsese-filmekben szereplő marhákkal.

A játékban egy kezdő gengszter alakítjuk, aki a bűnözés rögös, bár a munkánál lényegesen simább útján próbál érvényesülni a húszas évek Chicagojának hangulatát árasztó New Temperance Cityben. A játék célja természetesen az, hogy mi váljunk a legfőbb Keresztapává, a város urává. Az előrehaladás útja nehéz, mert a szegény maffiózónak is meg kell dolgoznia az előrejutásért. Így először csak egy kisebb csapatot toborozzunk magunk közé, akikkel a környékbeli kisebb üzletekbe betérve "rábeszélhetjük" azok tulajdonosait, hogy szerény tiszteletdíjjal honorálják, hogy állandó védelmünket élvezik. A befolyt pénzösszegekből több, képzettebb gengsztert bérelhetünk fel a bandába – nagyobb bandával pedig nagyobbterületet vonhatunk az ellenőrzésünk alá. Természetesen tevékenységünket két oldalról is ádáz szempillantások kíséri: egyrészről a Törvény és a Rend őrei, másikról pedig a konkurencia. A játék ebben a tekintetben is a való élet tökéletes szimulációjaként működik, mert csak akkor leszünk sikeresek, ha a hivatalos személyeket (bírókat, esküdteket, szemtanúkat, stb.) lepénzeléssel, fenyegetéssel vagy akár likvidálással a saját kedve szerint mozgatjuk – úgyszintén a többi gengszterrel is egyéni érdekeink kell szövetséget kötnünk, vagy éppen megszakítanunk Amikor már nagyobb méretekben űzzük a bűnöző ipart, beszállhatunk a szokásosan jól jövedelmező üzletekbe: prostitúcióba, illegális szerencsejátékba, szeszcsempészetbe és hasonló nyalánkságokba is.

A kivitelezést teljesen a Windowsra alapozták, mert minden infot, parancsot, illetve ügyes-bajos dolgunkat a játéktérben elszórt ablakokkal intézünk. A város izometrikus nézetével és megvalósításával leginkább a Sim City 2000-re hasonlít, bár annál jóval aprólékosabb a kidolgozása. A Változatosságára biztos nem lesz hiány mert a várost több mint ezer különféle alkotóelemből (boltok, lakóházak, irodák, stb.) állították össze. A városi élet mozgalmasságát pedig az 5000 főnyi lakosság szolgálja, amelyből egyébként a 2000 civil lakos, 250 rendőr és 100 FBI-nyomozó mellett 400 gengszter mászkál. Rájuk pedig jut 2000 üzletember, szóval virulni fog az üzlet! Szóval súlyos játék lesz ez mindenképpen, pedig csak P120 a gépigénye. Sajnos az idén már biztosan nem fogunk találkozni vele, mert a legkorábbi megjelenési időpontja január.





☞ Nagy fába vágták a fejszét a Cryo-nál: azt vették a fejükbe, hogy a tőlük megszokott grafikus kalandjátékot csinálnak Wagner Gyűrű-ciklusából, az pedig tudvalevőleg oda-vissza feldolgozza a germán mitológiát, oda-vissza.

☞ Gates Obergruppenführer madárkái tovább folytatják a Close Combat-ot, amely várhatóan jövő januárban jön ki. A teljesen új 3D engine-re épülő játékban a sorozat sajátos stílusában a II.vh. keleti frontjának csatáit játszhatjuk újra.

☞ A Bungie-nál is egy folytatáson szorgoskodnak a fiúk, nevezetesen a Mythén. Ők is elsősorban a grafikai engine tökéletesítését tűzték ki maguk elé. A Soulblighter alcímet viselő játék várható megjelenéséről még nincs hír

☞ A végére pedig szokás szerint egy épületes ökörség: valamelyik nagytudású filmmágnás megvette a House of Dead (ld. 32. oldal) megfilmesítési jogait, és rendezőnek Bob Dylan fiát kérte fel. Miértnem a Redneckből csinálnak mozit?



ELECT

Kicsit rendhagyó módon folytatjuk a híreket. Mivel ezek beszerzésének módja rendszerint az Internet, illetve a kiadó által az újságok részére folyósított promóciós anyag, kicsit nehéz a szöveges előzetesek, illetve az állóképek alapján objektív képet adni egy készülő játékról. Mivel a kiadók rendszerint el óhajtják adni a játékaikat, az előzetesek rendszerint úgy festenek, hogy azok alapján az ember azonnal ki is dobálja az összes játékát, hiszen nemsokára jön az intergalaktikus csoda, ami után tulajdonképpen már nem is érdemes senki másnak játékírással foglalkoznia – vagy legalábbis én még nem láttam olyan hírverőt, amelyben azt írták volna, hogy egy minden tekintetben közepes (esetleg rossz) játékot készülnek kiadni, amiben semmi újdonság nincsen, hiszen saját ötletek hiányában úgyis úgy lopkodták össze az egészet a piacon jelenleg sikeresnek számító játékokból.

Az Electronic Arts '98 végére tervezett játékainál kicsit másképp fest a helyzet. A cég okos, hosszú távra berendezkedő üzletpolitikájával mára a világ legnagyobb játékkiadó- és terjesztő vállalatává vált. Igen taktikusan soha nem adtak ki silány tömegárut (ha most hirtelen mondanom kellene az utóbbi 3-4 évből egy olyan EA-játékot, ami idejében és kategóriájában ne tartozott volna a jó közepesek közé, igen komoly bajban lennék), viszont a nagy lehetőségeket rejtő fejlesztőket (Bullfrog, Origin, stb.) roppant ügyesen kiszagolták, és gyorsan magukhoz kötötték – vagy egész egyszerűen megvásárolták. (Nyilván nem véletlen, hogy azonnal lecsaptak a Microprose-tól távozó Sid Meierre, vagy mondjuk a Bullfrogtól megugró Peter Molyneux-re is, aki így házon belül maradt.)

Mint a Virgin példája is mutatja, a nagyság nem mindig jár együtt az üzleti sikerességgel, de az Electronic Arts ebben is világverő: a legutóbbi üzleti évük zárásakor mutatkozó 921 millió dolláros nyereségükkel minden eddigi rekordot messze megdöntöttek. A nyáron pedig 122 millió dollárért megvásárolták a Virgintől a Westwoodot, akinek bármely játéka – talán az egy LucasArtsot leszámítva – jelenleg a világ legbiztosabb útja egy kasszasikerhez. Ezt figyelembe véve, különféle üzleti elemzők már most megjósolták, hogy jelen üzleti évükkel az Electronic Arts fogja nyereségben túllépni a bűvös milliárdos határt.

Külön szót érdemel egyébként az ott dolgozó emberek munkája is. PR-sük, **Ms. Chloe Rothwell** hetente minimum 20-30 e-maillel szórakoztatja Martint, még kérés nélkül is tizesével küldi a megjelenő játékaik béta-verzióit – meg egyébként is elhalmoz bennünket mindenféle nagyfelbontású grafikával, amiből az egyszeri újságírók nagyszerű címlapokat, posztereket és oldalakat gyártathat a grafikussal. (Egyéb cégeknél hosszas könyörgés szükséges egy-egy valamiért – és még jó, ha egyáltalán válaszolnak.)

Augusztus végén Budapesten járt **Mr. Peter Laughton**, az EA közép-európai, kelet-európai, észak-afrikai és egyéb zűrös régiókért felelős sales managere, akivel már volt szerencsénk a Dungeon Keeper magyarországi bemutatóján különféle mézes pálinkákat hörpölni, és ha már úgyis erre járt, elkocogott hozzánk, hogy egy videókazettán élőben is bemutassa, hogy mit fognak nyújtani az új EA-játékok. Közben mellesleg kifejtette az EA magyarországi üzleti elképzeléseit. Ettől ugyan kicsit elhűltünk, mert a marketingeseik azt számolták ki, hogy kis hazánkban 6 millió (igen: 6.000.000!) ember számít potenciális játékosnak, ebből körülbelül 1 millió játszana is rendszeresen, de ebből csak harmincezer a játékőrült. (Persze az első két horribilis számba nem kizárólag a PC-seket értette, hanem a konzolon játszókat, azon belül is túlnyomórészt a PlayStation gamereket.) Hogy az utóbbi számot minél jobban megnövelhessék, az az elképzelés, hogy olyan játékokat gyárta(t)nak, amelyek a különféle ízléssel rendelkező játékosok érdeklődését egyaránt leköthetik. Ezt az elképzelést tükrözi, hogy tavasszal és nyáron a marketing munkájuk legnagyobb részét a World Cup '98 töltötte ki, hiszen az egész világ futballázban égett. Ezzel el is érkeztünk magukhoz az újdonságokhoz. Egy párral ugyan már találkozhattatok eddig a Hírekben, de azért érdemes egy újabb pillantást vetni rájuk, márcsak azért is, mert a jövő hónapban biztos, hogy egy rakás ECTS-hír lesz, de azok között nem lesz Electronic Arts játék, ugyanis úgy döntöttek, hogy nem állítanak ki rajta! A méreteikhez illő elképzelés bérleti díját kicsit soknak találták. Inkább azt a sokkal családiasabb megoldást választották, hogy kibérelnek valami szerényebb kis kutricát valahol Londonban (ha jól tudom, félmillió fontért, tehát igen szerény helyről van szó), és a napi zárás után ott látják vendégül az ECTS-re érkező szakembereket, disztribútorokat és újságírókat. Meg a Martint.

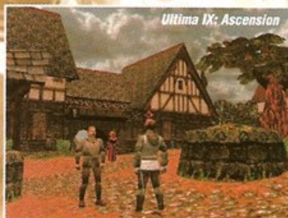
Kezdjük mondjuk az EA új zászlóshajójával, ami az elképzelések szerint megjelenésétől átveszi a World Cup'98 szerepét, hiszen ki az, aki nem szeretne millió dolláros sportkocsikkal száguldani, fityiszt mutatva a rendőröknek? Természetesen a **Need for Speed III: Hot Pursuit**ról van szó, amire tulajdonképpen most nem is érdemes vesztegetnünk a szót. Na nem mintha olyan "rossz" lenne, mert a csodás első részt követő, igen közepesre sikeredett folytatás után most ismét sikerült megcsillantani ezt a patinás nevet – csak a fentebb említett Chloe anyó időközben küldött belőle egy 99%-os verziót, így a 26. oldalon volt szerencsénk tesztelni.

Az avatott stratégák és T.J. (a két kategória ugyanis nem feltétlenül fedi egymást...) legnagyobb örömére várhatóan novemberben jelenik meg, minden idők talán egyik legjobb játékának harmadik része, a **Populous 3**. Igaz, hogy az eredeti szellemi atyja, Peter Molyneux azóta már otthagyta a Bullfrogot, de azért az a 3-4 éves munka, amit az új részbe belefeccöltek, igencsak meghozta az eredményét. Arról már volt szó egyszer a hírekben, hogy a 3D-gyorsítóknak köszönhetően teljesen három dimenziós lesz a terep és – a nézőpont változtathatóságának révén – teljesen körbejárható, de arról viszont nem, hogy ez ilyen szabadságfokkal, és ami nem utolsó szempont: ilyen sebességgel fog működni. Hozzám hasonló Populous-őrültek tehát igyekezzenek megmaradt szabadságukat az év végére tartalékolni.

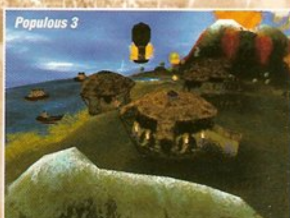
Popsival szinte egy időben jelenik majd meg egy hasonló kategóriájú, hasonlóan nehézsúlyú, de mégis teljesen más stratégiai játék: a **Sid Meier's Alpha Centauri**. Én ettől a fickótól még rossz játékot nem láttam (világklasszist viszont annál többet), tehát igen sokat várok most is, amikor kedvenc témáját, a Civilizationt fejlesztette tovább sci-fi kivitelben. A játékmenet ugyan megmaradt, de nagy fontossága lesz annak, hogy melyik fajt irá-



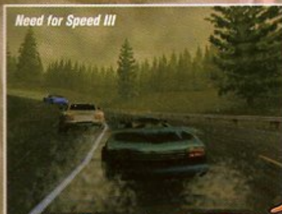
Dungeon Keeper II

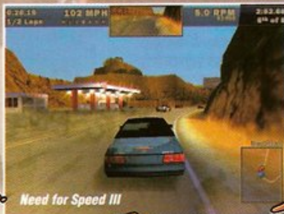

Ultima IX: Ascension


Sid Meier's Alpha Centauri


Populous 3

ONIC ARTS™


Need for Speed III


Need for Speed III


Fighter Legends


Moto Racer 2

AJÁNDÉKKOSÁR

nyítjuk, továbbá sokkal nagyobb szabadságfokkal garázdálkodhatunk a különböző csapatok között. A Civ2-höz képest az irányítást teljesen kicserélték (bár azzal sem volt semmi baj), viszont ez is elég hatékonynak tűnt. Sokkal több lesz benne a videó, mint az elődjében, ami nem baj, bár azt tegyük hozzá, hogy ezek a futurisztikus színek kicsit súlyosak az én szimpla lelkivilágomnak. Sebaj, majd napszemüvegben játszom vele hónapokat.

Az RPG-fanok szívét hozza majd igazán dobogásba a lassan már két évtizede tartó Ultima-sorozat következő része, az **Ultima IX: Ascension**. Az Origin programozói ebben már teljes mértékben szakítottak az utóbbi Ultimákban hagyományossá vált félfelülnézeti megjelenítéssel: a játék teljesen új, 3Dfx-es grafikai engine-t kapott. Ennek megfelelően most jobban hasonlít a Deathtrap Dungeonre vagy a Die by the Swordre, mint elődei, és bár a történetben megint egy csapat fog szerepelni, személyesen csak a főhőst, Avatart fogjuk irányítani. A kiugró látványtól persze nem kell megijedni, hiszen a játékmenet ugyanaz a vérbő, klasszikus RPG maradt, mint az volt eddig is – mindössze a látvány utolérte a '98-as évet. Lands of Lore és a Might&Magic utolsó részei tehát valószínűleg a kukába kerülnek októberben.

Sajnos pont arról nem tudok semmi újdonságot mondani, amiről igazán akartam: a **Dungeon Keeper 2**-ről. Annyit már eddig is tudtunk róla, hogy ebben is új, 3Dfx-es grafikus engine fog dolgozni, a figurák sprite-jait poligonból álló alakok váltják fel, az első részben már ismertek mellett lesz még néhány új szörny és varázslat – de az EA-videón kizárólag csak az átkötő-, illetve az intromozit szemlélhettem hosszasan, magából a játékból még egy állóképet sem. Ez mondjuk elég meglepő, mert – elméletileg – ennek is meg kéne jelennie még november végéig. Remélhetően nem fog három évet csúszni, mint az elődje.

A szimulátorok igazából mostanában már nem tudnak különösebben lázba hozni, mert annyi 3D-kártyás csoda jelent meg manapság ebben a kategóriában, hogy csak na! II. világháborús gépek szereplésével azonban még nem-igen (bár egy csomó készül), és ezt a hiányt pótolja majd a Jane's-nél készülő **Fighter Legends**. Szimulátorban láttam már pár szép darabot, de ez ANY-NYIRA jól fog kinézni, hogy igen erősen csuklani kezdtem tőle. A gépek szárnyán kormcsíkokat húz a géppuskák tüze, folyik az olaj a szárnyakon, halálosan élethűek a fedélzeten kitörő tüzek – először azt hittem, hogy valami Siliconon legyártott intro-videót nézek, aztán felvilágosítottak, hogy ez maga a játék...

Versenyzési hajlamainkat nem kizárólag az NFS-ben élhetjük ki, mert jön az EA-tól egy másik folytatás, a **Moto Racer 2** is. Természetesen ez is gyorsítókártyákra lett fejlesztve, de ezzel a grafikával kapcsolatban azért már komolyabb fenntartásaim vannak. Igaz, hogy nyilván nem a végleges verziókat láttam működés közben, és nyilván még sok minden változhat benne a megjelenésig, de nekem az a szerény véleményem, hogy ezekkel az effektekkel és ezzel a valósághűséggel nem igazán fognak veszélyt jelenteni a Motocross Madness eladási statisztikáira.

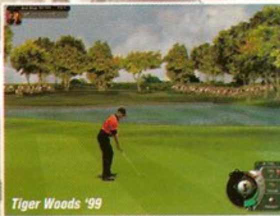
Egyetlen mostanában divatos irányzat van, ahol Electronic Arts-játékkal nem találkozhatunk, márpedig a Quake-klónok. Ennek a sorozatnak is hamarosan vége szakad, hiszen nemsokára jön a **Prax War**, amelyet a 3D Realms csapatából nemrégen kivált Rebel Boat Rocker készít. A játékban egy kommandós-csapatot fogunk irányítani (akár különféle járműveken), és talán mondani sem kell, hogy a jó öreg Unreal grafikus motorjának támogatásával.

Természetesen a sportjátékok teréről sem vonul ki az EA. A kevésbé ismert sport miatt nálunk talán nem lesz olyan népszerű az USA legnépszerűbb játékosainak nevével fémjelzett **Tiger Woods '99** és a **Madden**-sorozat újabb része; pedig az előbbi talán napjaink legszebb golfjának ígérkezik, az utóbbi amerikai fociban pedig az EA Sports legénysége pedig talán még a WC '98-at is lepipálta. A legérdekesebb sportjáték azonban biztos, hogy a Knockout Kings lesz. Verekedős játékokból annyi van, hogy Dunát lehetne rekeszteni velük – viszont az ökölvívást az utóbbi időben szinte mindenki teljesen kihagyta az arzenáljából. A KK-ban végre olyan boxcsászárok nadrágjába ugorhatunk bele, mint Ali vagy Sugar Ray Leonard.

Ezek után már csak arra vagyok kíváncsi, hogy mit tesznek a FIFA '99-be...


Knockout Kings


Madden NFL 98


Tiger Woods '99


Prax War

MechCommand & Conquer

Fasa. Mech. Klánok. Aki egy kicsit is jártas a táblás harci játékok világában, vagy legalább olvasta a magyar nyelven is megjelent "Battletech"-sorozat egyik könyvét, annak alighanem ismerősen csengenek a fenti szavak. A csendes többség persze aligha hallott efféle szentségtelen dolgokról, úgyhogy az ő kedvükért röviden összefoglalnám a lényeget: a Battletech egy Amerikában hatalmas sikert aratott stratégiai játék, mely alapján azóta szerepjátékok, kártyajátékok, könyvek tucatjai valamint néhány számítógépes program is íródott. A Battletech-logoval ellátott termékeknek azonban akad egy közös vonása: gigászi, ember vezette csatarobotok (bocsánat: mechek) öldöklő küzdelmét dolgozzák fel. A Microprose legújabb játéka, a Mechcommander is hasonló tőről fakad: egy teljes századnyi (na jó, kezdetben inkább szakasznyi) mechet kell a hódító Füst Jaguár klán ellen vezetni, s fölszabadítani egy Port Arthur névre hallgató bolygót a hódítók uralma alól. A különféle Klánok illetve a Belső Szféra közti szociális interakciókra nem térnék ki túl részletesen, mivel ez a téma könyveket töltene meg. A Belső Szféráról csak annyit, hogy három nagy, egymással állandó harcban álló nemesi ház és néhány kisebb szövetség alkotja. Jelen esetben a Davion/Steiner-ház ifjú tisztjeként kell a gaz betolakodókat megnevelni. Ez pedig az első, gyanúsan könnyűre sikerült pályák ellenére sem lesz gyerekjáték (na nem kell megijedni, azért túlságosan nehéz sem lesz).

Ami a játék műfaját illeti, kétségkívül a C&C-hez és népes kompániájához áll a legközelebb. Legalábbis a grafikát és irányítást tekintve. A játékmenet ugyanis meglehetősen egyedire sikeredett: példának okáért nem kell holmi építkezéssel vagy bányászkodással bíbelődnünk. A Mechcommander egy vérbeli taktikai játék, melyben egy maghatározott számú (és súlyú) mech-hel kell egy vagy több küldetést végrehajtani. Az akcióban résztvevő mechek felszerelése és összeválogatása természetesen a játékos feladata, s ezen a ponton nem árt némi stratégiai érzék sem. A rosszul, vagy egyoldalúan fejlesztett századokkal ugyanis igen nehéz (mondhatni lehetetlen) a későbbi pályákon boldogulni.

PILÓTÁK ÉS MECHEK

Kezdjük az előbbiekkel, hisz vitán felül ez a kellemesebb téma. A pilótákkal nem lesz túl sok bajunk: beültetjük őket a megfelelő mechbe és hajrá! Hogy őkelmének melyik is a tökéletes gép, azt deli pilótánk (avagy pilótanőnk) tulajdonságai döntik el. A magas manőverezés (Piloting) és ugrás (Jump) képességek a könnyű, felderítésre szánt típusoknál jönnek jól, míg a magas harcbeli (Gunnery) jártasság a méretesebb gépeknél fontos. Ezeken túl akad még egy tulajdonság, ami az adott gép szenzorainak hatósugarát és érzékenységét befolyásolja. A harcban részt vett pilóták tulajdonságai egyébként minden, sikerrel vett küldetés után nőnek – tehát nem árt néha kevésbé zseniális pilótáinknak is lehetőséget biztosítani, hadd fejlődjenek a fiúk. Természetesen a küldetések között új pilótákat is vásárolhatunk, bár ezek legtöbbje a nem túl marcona "zöldfülű" kategóriába tartozik. A hadjárat vége felé ugyan néhány elit pilótára is rá lehet lelni, ám még ekkor is érdemes vigyázni a harcedzett veteránokra. Katonáinknak ugyanis van egy nagyon udvariatlan szokása: hajlamosak a harc hevében elhalálozni, illetve megsérülni. Ez előbbi szerencsére ritka dolog, főleg a kisebb mechek pilótáival illetve szerencsétlen fejlövések miatt szokott bekövetkezni. Az utolsó pillanatban katapultáló, illetve erősen megrongálódott gépekben szorongó pilóták viszont igen gyakran sérülnek meg, ezt az illető arcképe feletti piros négyzetek jelképezik. A sérült pilóták legfőbb hátránya, hogy az általuk vezetett gép soha, még egy alapos javítás után sem minősül teljesen épnek. Ezen először igencsak meglepődtem, de végső soron jogos a dolog: egy félvak, vagy törött karú pilóta vezette mech ne nagyon fickándozzon... Idővel persze maguktól meggyógyulnak a fiúk/lányok, ám egy-egy harcedzett pilóta időleges pótlása igen nagy gondot jelent.

A mecheket súlyuk alapján négy csoportba lehet osztani: vannak könnyű (40 tonnáig), közepes (40-60t), nehéz (60-80t) és roham (80-100t) mechek. Ezen felül minden típusnak három variánsa van: a "W" jelű az alapmodell, az "A" az extrapáncélzattal ellátott, míg a "J" az ugrásokra is képes változat. A mechek három legfontosabb jellemzője a sebesség, páncélzat, s mindenekfölött a fegyverzet. Ez utóbbit egyébként kedvükre állíthatjuk össze a raktáron lévő alkatrészekből, ami nagymértékben megkönnyíti majd dolgunkat. Az alapértelmezett felszerelés ugyanis nem mindig a lehető legjobb – s akkor még finoman fogalmaztam. A különféle fegyvereknél két dologra érdemes különösen figyelni: a lőszerkészletre és a hatótávolságra. Ez előbbi ugyanis igen trükkös dolog, hisz a legpusztítóbb fegyverek némelyike alig tucatnyi lövést képes leadni, ami azért igencsak leszűkíti használhatóságukat. A különféle energiafegyverekhez (lézer, PPC stb.) ugyan nem szükséges lőszer, ám ezek a reaktor (mármint a mech reaktorának) hőmérsékletét növelik nagy mértékben. E bizonyos szintet elérve a gépnek le kell állnia egy időre hűlni – ami egy nagyobb ütközet közepén nem egy életbiztosítás. A fegyverek lőtávolságára szintén érdemes figyelni, mivel a lassú gépek néha meg sem tudják annyira közelíteni fürgébb ellenfeleiket, hogy a közelre ható "arzenáljukat" használhassák. Ez pedig nagyon nem jó. Viszont a komolyabb lőtávval bíró fegyverek tűzerő/súly aránya jóval kedvezőtlenebb, szóval sokáig el lehet vacillálni a fegyverzet összeállításával.

Nem szóltam még a különféle járművekről, holott ezek alaposan megkönnyíthetik dolgunkat. A legtöbb jármű pusztán felderítésre alkalmas, ám akad néhány érdekesebb darab is. Az aknatelepítőnek mondjuk túl sok hasznát nem vettem, mint ahogy az aknaszedő sem nőtt szívemhez. Az időnként előforduló aknamezők megtisztítására sokkal alkalmasabb egy-két tüzérségi támadás (mondjuk az se megvetendő húzás, ha nemes egyszerűséggel elkerüljük őket). A Refit Truck, azaz javító jármű viszont a negyedik ütközettől kezdve már nélkülözhetetlen – használatával nem csak kijavíthatjuk, hanem lőszerrel is feltölthetjük leharcolt mechjeinket. A különféle járműveknek van még egy közös (s igen kellemetlen) vonása: a küldetés végén "elvesznek", azaz újra meg kell őket vásárolni.

Miután ki-ki felszerelte a kedvére való csapatot, már csak a szakaszok összeállítása maradt hátra. Egy küldetésben legfeljebb három szakasz vehet részt, melyek egyenként maximum négy mechből vagy járműből állhatnak. Ezen felül van egy bizonyos súlylimit is – tehát nem közömbös, hogy száztonnás monstrumokkal, avagy könnyebb mechekkel próbáljuk a Jaguárokat megleckézetni.

AZ ÜTKÖZETEK

Ami az irányítást illeti, a Mechcommander igencsak hasonlít a Command&Conquerre és családjára. Bosszantó hiányosság viszont, hogy nem alkothatunk kisebb-nagyobb csapatokat, melyeket egy billentyűvel kiválaszthatunk. A szakaszok között ugyan váltogathatunk az F1-F3 lenyomásával, ám az összetettebb hadmozdulatok végrehajtása még így is elég nehézkes. S ami még ennél is bosszantóbb: a játék sebességén sem állíthatunk, holott a mechek közti ádáz tűzpárbajok másodpercek alatt is eldőlhetnek. A későbbiekben tehát egy anyamongúz gyorsaságára és éberségére lesz szükségünk, hacsak nem akarunk féltucatszor nekifutni minden küldetésnek.

A képernyő bal oldalán látható panel a látszat ellenére nem egy bonyolult darab, összesen négy különböző "üzemmódja" van. Az első, s egyben legtöbbet használt a térkép (Map), harc közben mindig ezt érdemes bekapcsolva tartani. A legfelül látható négy ikonnal kérhetünk kétféle tüzérségi csapást, szenzoros illetve vizuális felderítést. Tüzérségi csapást csakis a terep egy látható (azaz felderített) pontjára kérhetünk, s ez 6 illetve 13 másodpercen belül meg is érkezik a kívánt helyre. Persze ez idő alatt a kiszemelt célpontok hajlamosak kimozogni a célba vett földdarabról, úgyhogy nem kevés gyakorlat kell a tüzérség effektív használatához. Egyébként a klán harcosai a nagy adok-kapok tűzpárbajokban hajlamosak egy



A csinos ezredesnővel sehogy sem sikerült bizalmasabb kapcsolatba kerülnöm, úgyhogy frusztrációmat a Jaguárokon vezettem le


Sokan egy ellen – a háborúban nincs fair-play


Ez már a happy-end: megmaradt ellenfeleinket néhány leszálló-komp formájában éri utol a vég...

helyben lecövekelni, amit alkalomadtán remekül ki lehet használni. Szenzoros illetve kamerás felderítést értelemszerűen a még fel nem derített, "fekete foltokra" kérhetünk – ezek haszna és használata meglehetősen egyértelmű. A nagy térképen zöld pontok jelölik a saját egységeket, sárga pontok a szenzorok által érzékelt ellenfeleket, míg a vörös pontok a már látható klán-mecheket. A nagy fehér körök a szenzorok hatósugarát jelölik, amit többek között az is befolyásol, hogy az adott gép mozgásban van-e. Az egyes mechek és járművek látószögét egyébként igen trükkösen kezeli a gép. Rengeteget számít ugyanis, hogy az illető milyen magasságú ponton áll: a szürke hegycsúcsok tetejéről például több képernyő távolságra is elláthatunk. Az efféle felderítés már csak azért is kulcsfontosságú, mivel a láthatóvá vált területeken MINDEN mozgást figyelemmel kísérhetünk – függetlenül attól, hogy a környéken épp állomásoztatunk-e csapatokat. A legalul látható ikonokkal adhatunk ki néhány különleges utasítást, a felső néggyel például azt határozhatjuk meg, hogy egységeink milyen távolságából támadják a célpontot. Példának okáért a lövegtornyokat e módon már távolról is megsemmisíthetjük, így azok nem tudnak visszalőni. Alapesetben mechjeink olyan közel mozognak az ellenfélhez, hogy minden fegyverüket használni tudják – ez pedig a gyengébb páncélzattal bíró típusoknál nem egy életbiztosítás. Az alsó sorban lévő gombokkal adhatunk parancsot ugrásra, egy objektum védelmére, rohanásra és a csatatér kinagyítására. Ugrani csak a "J" típusjelű mechek képesek, e módon egy pillanat alatt átjuthatnak a falakon, sziklákon és az egyéb akadályokon. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy egy-egy ugrás után hajlamosak a kezdő pilóták eltaknyolni – ami néhány klán-mech illetve lövegtorony kereszttüzében rendkívül kínos tud lenni. A rohanó mechek nagyjából másfélszer gyorsabbak sétáló társaiknál, ám harc közben jóval pontatlanabbak is. Tán mondanom sem kell, hogy a szűkre szabott időlimitek


A kinagyított játéktér igen látványos, ám tökéletesen használhatatlan

MECHCOMMANDER

miatt érdemes alaposan "megfuttatni" mechjeinket, bár a szenzorok hatótávolsága ilyenkor különösen leszűkül. A csatateret kinagyítva egy rendkívül látványos nézetet kapunk, ami ugyanakkor teljesen használhatatlan is. Arról nem is szólva, hogy a játék ilyenkor az élvezhetetlenségig lelassul – szóval nem igazán érdemes erőltetni a dolgot. Egyébként ezeket a parancsokat a billentyűzeten keresztül is kiadhatjuk, ami jóval gyorsabb és egyszerűbb megoldás.

A térképen kívül lekérhetünk még az irányító-panelen egy rövid tájékoztatást (Data) az épp kijelölt


A helyzet (még) nem rossz, csak épp kezelhetetlen

egységünkről, bár a csata hevében aligha lesz időnk efféle csacskaságokra. Megtekinthetjük továbbá a küldetés során teljesítendő feladatok listáját (Briefing) is, ami viszont nem egy haszontalan dolog. Ahhoz, hogy túljussunk a következő küldetésre, minden feladatot teljesíteni kell – a játék nem tolerálja a félmegoldásokat. Érdekes lehet még az eddig zsákmányolt felszerelés tételes listája (Salvage), hisz ezek nélkül igen hamar csődbe jutna dicső századunk. Alkatrészeket alapvetően kétféleképp zsákmányolhatunk: a különféle raktárak elfoglalásával illetve a kilőtt mechek lecsupaszításával. A legtöbb kilőtt ellenfél tökéletesen megsemmisül, ám akad néhány mech, melynek legalább a váza megmarad. Ezeket nem csak hogy lecsupaszíthatjuk, hanem akár helyre is pofozhatjuk, s dicső seregünkbe állíthatjuk. Ez már csak azért sem utolsó dolog, mivel a klánok mechjei/fegyverei jóval fejlettebbek a belső szféra hasonló típusainál. Jómagam például az utolsó csatában csakis és kizárólag efféle "kölcsöngépeket" vetettem be. Nem is akadt túl sok gondom...


Tartok tőle, hogy jelen esetben nem a frontális roham volt a nyerő megoldás...

ÉRTÉKEL-Ő (VAGYIS ÉN)

Jómagam már a kezdetektől fogva elfogult voltam a Mechcommanderrel szemben, mivel a Battletech-univerzum igencsak közel áll szívemhez. Aki hasonlóképpen érez, az feltétlenül szerezze meg a programot – nem fog csalódni. A grafika egyszerűen csodálatos, különösen az animáció aprólékossága és ötletessége nyűgözött le. A sáros talajon lépkedő mechek hatalmas lábnyomokat hagynak a földön, az erdőben menetelve kidöntik az útjukba kerülő fákat, a robbanások pedig egész egyszerűen csodálatosra sikeredtek. A küldetések is egész változatosak, a játék még a legvégén sem válik unalmas mészárlássá.

Persze a valósághoz az is hozzátartozik, hogy ért néhány kellemetlen meglepetés is. Az első, s egyben legméretesebb hiba, hogy a program csak 32 MB-ig kezeli a memóriát. Ez annyit tesz, hogy hiába van, mondjuk 128 MB Ramunk, a játék ugyanúgy a merevlemezről tölt be néhány ritkábban előforduló animációt, textúrát. Ennek folyományaképp egy mezei (azaz nem SCSI, nem UDMA) winchesteren még a legizmosabb konfiguráció mellett is akadozik a scroll, ami azért igen nagy illetlenség. Aztán azzal sem sikerült feltétlenül megbarátkoznom, hogy összesen egy, azaz egy darab erdős-dombos terepkészlet van. Slussz. Sehol egy sarki jégmező, sehol egy sivatag, sehol egy mocsaras terep. S mindennek tetejében a Mechcommander még csak nem is túl komoly kihívás – jómagam néhány nap alatt a végére értem, holott soha nem számítottam a valóidős stratégiai játékok verhetetlen doyenjének.

Mindegy, nekem az eddig felsorolt hiányosságok ellenére is tetszik a játék. A külcsín néhány apróságtól eltekintve tökéletes, az irányítás könnyen eltanulható és egyszerű, a hangulat pedig egészen fantasztikus (még ha hiányoltam is az egyes küldetések közti átvezető animációkat). Aki nem idegenkedik elvi alapon a Command&Conquer mintájára készült stratégiai/taktikai játékoktól, az mindenképpen próbálja ki. (A következő oldalon még találtok egy rövid ismertetőt a legjobb mechekről.)

mechcommander

Microprose
http://www.mechcommander.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, DirectX-komp. hangkártya, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 8xCD

Van új a nap alatt – még a C&C-klónok napja alatt is

90%

REFIT TRUCK, ALIAS JAVÍTÓ JÁRMŰ



Mint arra már az előző oldalakon is céloztam, messze ez a leghasználhatóbb jármű. Apró szépséghibája, hogy csak egy bizonyos mennyiségű javítást/feltöltést képes elvégezni, tehát nem árt csínján bánni vele. Fegyverzete nincs, páncélzata elhanyagolható, így nem árt távol tartani az ellenségtől. Szerencsére a számítógép elég sematikusan irányítja mechjeit, így nem kell a javító járművek elleni váratlan rajtaütésektől tartanunk. Multiplayer-játékban persze más a helyzet, ilyenkor nem árt komoly védőőrizetet rendelni a védtelen javító-brigádok mellé.

ULLER



A klánok legjobb könnyű-mechje, kis szerencsével már a játék legelején zsákmányolhatunk egy-kettőt. Természetesen a "J"-variáns (tehát ugrásokra képes) a leghasználhatóbb, a többit nem igazán érdemes erőltetni. Használatával meglehetősen leegyszerűsödik az erődítmények bevétele: odasprintelünk a fal elé, átugrunk és elfoglaljuk a lövegek irányítótornyát. Szép, tiszta munka. A gond csak annyi, hogy a különféle épületeket csak akkor tudjuk elfoglalni, ha épp nem tartózkodnak a közelben ellenséges csapatok. Szerencsére az őrség roppant unintelligensen viselkedik: könnyedén ki tudjuk őket csalogatni a falak és lövegtornyok biztos fedezékéből. Az elenséges mechek ily módon történő kivégzése után pedig szabad az út hős Ullereink előtt... Azt persze nem árt figyelembe venni, hogy túl sok könnyű-mech bevetésével drasztikusan megugranak veszteségeink is, ami hosszú távon igen kedvezőtlen halálozási statisztikákat eredményez. Épp ezért nem érdemes egy-két könnyű mechnél többet bevetni egy ütközetben. Még Uller J-ből sem.

CATAPULT



Az első igazán használható Belső Szféra-beli mech. Erős páncélzat, pusztító tűzerő – kell-e ennél több? Alapfegyverzete főleg hosszú hatótávolságú rakétákból áll, amit a későbbeikben is érdemes megtartani. E konfigurációval könnyedén leszedhetjük a különféle őrtornyokat, s a falakon is átlőhetünk. A közvetlen adok-kapok harcokat mindenesetre nem érdemes erőltetni, szépen cövekeljünk le Catapultjainkkal tisztes távolban és békésen lődözzük le az ellenfél mechjeit. Amúgy igen lassú jószág, úgyhogy rövid illetve közepes lőtávolságú fegyvereket még csak véletlenül sem érdemes ráaggatni. Kedvenc módszerem, hogy felsorakoztatom Catapultjaimat egy sorba, eléjük állítok néhány közelharcra specializálódott típust, majd a fürgébb mechekkel szépen eléjük csalogatok néhány ellenséges gépet. Egyébként az eddig leírtak igazak a Vulture nevezetű klán-mechre is, ám ezt a típust gyenge páncélzata miatt nem szoktam használni (noha fegyverzete igen meggyőző).

MASAKARI



A klánok legkeményebb mechje, maga a két lábon járó halál. A Belső Szféra-beli gépek közül csak az Atlas veszi föl vele a versenyt – ez jól megtermett mech komolyabb páncélzattal rendelkezik, ám lassabb és gyengébben felszerelt. S mindennek tetejébe még 15 tonnával nehezebb is a Masakarinál, úgyhogy az összehasonlítás végeredménye nem is lehet kétséges. Egy Masakarit mindenképp zsákmányolni fogunk a játék vége felé (ez az egyik küldetés végcélja), de nem árt még legalább egyet összeszedni.

LOKI



A kedvenc mechem: gyors és rengeteg fegyver fér el rajta, így jóformán minden feladatra alkalmas. Páncélzata mondjuk elég gyenge, ám kellő kísérettel (s egy javító jármű áldásos támogatásával) túléli a legpusztítóbb ütközeteket is. Sajnos csak a játék vége felé bukkanak föl nagyobb számban, így zsákmányolásuk elég problémás lesz. A rutinos (és türelmes) játékos persze hajlandó akár több alkalommal is nekifutni egy küldetésnek, csak hogy zsákmányoljon néhány Lokit – az efféle sportszerűtlen módszerek használatával az utolsó néhány küldetés sétagalopp lesz. Akad néhány küldetés, melyben egy mozgó célpontot kell megvédelmezni illetve elpusztítani, ilyenkor különösen jól jönnek a fürge Lokik.

THOR



A Loki nagytestvére: jóval strapabíróbb, ám egyúttal lassabb mech. Védelmi feladatokhoz, keményebb "adok-kapok" jellegű párviadalokhoz ideális, beszerzése viszont iszonyatosan nehéz. Mint ellenfél különösen kemény dió, a könnyű-mecheket szinte pillanatok alatt múlt időbe teszi. Főként közepes illetve rövid lőtávolságú érdemes felszerelni, a távolsági harcot hagyjuk inkább a Catapultokra. Ideális felállás, ha a Masakarikat és Thorokat egy csoportban mozgatjuk (esetleg néhány Hunchback IIc-vel megspékelve), a háttérből pedig néhány Catapult lődöz. Ullereink pedig szépen házhoz hozzák az ellent...

T.J.



A Topware termékek kizárólagos magyarországi forgalmazója a Travelbox-Hungária Kft.
tel./fax: 37 / 315-905 levélcím: 3201 Gyöngyös, Pf.310 e-mail cím: tbh@interdnet.hu

Öldöklés, megcsonkítás, pusztítás . . . ebből elég.

Életet menteni - most megteheted!

Eleged van a mindig ugyanolyan, egysíkú mészárlásból ?
Ki oltja el a tüzet, ki ment életeket és ki törődik a sérültekkel balesestek és katasztrófák esetén ?
Te ! Ments életeket, oltalmazd az embereket - végezd jól, és sikeresen a munkádat !
Bízunk benned !

HŐSÖK AZ ÉLETEKÉRT

VÉSZHELYZET

Vészhelyzet - Hősök az életekért : Szervezőkészség és stratégia kerestetik ! Te koordinálod a kisegítő erőket és a közlekedési eszközök bevetését, úgymint a rendőrségét, tűzoltóságét, mentőkét és mentőhelikopterekét. Az embereid magasan specializáltak és modern felszerelések felett rendelkeznek, de a felelős Te vagy !
Harminc meggyőző és valós bevetés, a banalitástól a nukleáris katasztrófáig. Te vagy a vezetője a bevetési csapatnak. A Te ítélőképességed és koncentrációd dönt emberéletek felett.



Valósághű szimulációk izometrikus perspektívában.
30 küldetés 3 játékszakaszban.
Teljes ellenőrzés a közlekedési eszközök és mentőerők felett.
Valós bevetési helyzetek.
Teljes mozgásszabadság az épületeken belül.
Több mint 20 különböző közlekedési eszköz.
800 x 600 - as felbontás.
Audió-CD hangzás.
PC-s játék Windows 95-re
Teljes magyar verzió !!!!!
Megjelenés : 1998 szeptemberében
Premier a BNV -n, D pavilon 302 / C

FULL MAGYAR VERZIÓ !!!

10% kedvezmény!!!

A BNV
ideje a
minden
vásárláskor
a D pavilon
302 / C standján.





DYNAMIC SYSTEMS

TopWare INTERACTIVE

Robo Blues Band koncertturné

A Robo Rumble (vagy ahogy még korábban hallani lehetett róla: Reflux) egy real time stratégiai játék, s ezt azért nem győzik a TopWare munkatársai – és most eme cikk elején jómagam is – eléggé hangsúlyozni, mert ha csupán a játékról készült fotókat nézzük, bizony könnyen azt lehet hinni, hogy mindössze egy újabb Mechwarrior-klónnal gyarapodott a piaci választék. De hogy a szokásos sorrendnél maradjunk, kezdjük a "Hol járunk?" kérdéssel, azaz a tér/idő meghatározással.

A 2082-es év nem sok sikert hoz az emberiségnek: a Mars kolonizálására tett kísérlet kudarcba fullad. A földi erők a félig lakhatóvá tett bolygó evakuálásán dolgoznak, amikor két katonai járőrhajó valami különöset vesz észre – valami hatalmasat. Egy kutató hajó indul a nyilván valóan idegen eredetű monstrum megvizsgálására. A tárgyról sajnos beigazolódik a feltételezés: nagy valószínűséggel valamilyen tömegpusztító fegyver, aminek a célkeresztjében éppen a Föld van beállítva. A további vizsgálatok hamarosan arra is fényt derítenek, hogy az idegenek egy év múlva vissza fognak térni – talán pont azért, hogy "elsüssék" ezt a szerkezetet. Mivel kevés az idő, az Egyesült Nemzetek elnöke úgy dönt, versenyeztetni fogja a két legnagyobb fegyvergyártó céget, s majd a győztes fogja felfegyverezni a földi erőket. A hadgyakorlatok végrehajtásához a felek rendelkezésére bocsátják a kiürített Mars-béli bányákat – beleértve az azokban található különös energiaforrásokat is, amiket valószínűleg szintén az idegenek hagytak hátra. A földi fegyverek csupán csúzlinak számítanak az földönkívüliek technológiájához képest, szóval ezeknek az energiáknak a tanulmányozása még különösen fontos lehet...



Vérfagyasztó viadal, madártávlatból

A KÜLCSÍN

Mostanában ugyebár már nem újdonság, ha egy stratégiai játék real time 3D-ben van megjelenítve, ezért az a tény, hogy egy külön bekezdést szánok ennek a témának, már eleve sejtet valamit. A játék alkotói nem véletlenül büszkék a grafikai engine-jükre: szinte valamennyi elképzelhető effektust bevetettek. A Mars-béli tájakat bárhogy forgathatjuk, nagyíthatjuk, egészen közelről vizsgálgathatjuk a lépegetőket, vagy akár madártávlatból is játszhatunk – a grafika sebessége még egy közepes Pentiumon is kielégítő, noha a látvány páratlan. A fény és árnyékhatások még a maximalisták ízlését is biztosan kielégíti: minden egyes torkolattűz vagy rakéta színes fénnyel borítja be a terepet, s akkor még nem szóltam a körbe-körbe pásztázó reflektorokról vagy a villogókról. A koromsötét zugokban sokszor nem is látni, ahogy diszkréten somfordál az ellenség, s csak a lámpák fényében bukkannak elő – nagyon szuper az összkép.



Két robotom már turbófegyverekkel nyomul – de nemsokára a harmadik is

Dicső seregeimnek már csak az ellenfél bázisát kell eltakarítani

ROBOT – "T" NÉLKÜL

A Robo Rumble-ben nem mindennapi eszközökkel harcolhatunk: az egységeket, vagyis az úgynevezett "robo"-kat magunknak kell összerakni. Ez talán a legfontosabb része a játéknak: nem úgy, mint más hasonló anyagokban, nem az előre meghatározott típusú gépek közül választhatunk, hanem minden pályán a stratégiánknak megfelelő szerkezeteket építhetünk. Egy robo három részből áll: egy testrészből, egy fegyverből, és ehhez jöhet még valami speciális felszerelés. Bár kezdetben még csak egy fajta fegyvert és talapzatot használhatunk fel, a játék végére már mindkettőből nyolc lesz, azaz 64 különböző formájú robot szerelhetünk össze. Ha ehhez még hozzá vesszük a nyolc speciális, hatásfoknövelő eszközt és az idegenek energiáit, akkor majdnem többezres szám jön ki.

Hogy milyen egységeket érdemes összeállítani, az abszolúte az adott helyzettől függ. Egy lassú, de erős talapzattal (mint mondjuk a lánctalppal) védelmet nyújthatunk a kis hatótávolságú, ám nagy tűzerejű rakétavetőknek. Arról pedig, hogy az ellenség az ágyúcsöveink elé masírozzon, egy gyors, de gyenge lábakkal felszerelt robóval gondoskodhatunk, amit egy egyszerű lézerrel érdemes felszerelni. A lézer-



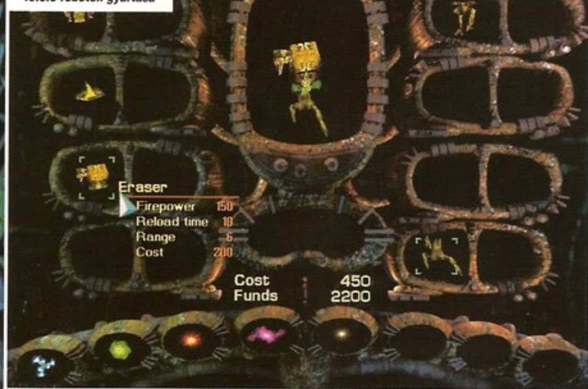
A bázist már buzgón csépelem, az ellenfél védőpajzsos robotja pedig ijedten a sarokba húzódott

sugár ugyan nem okoz nagy sérülést, de mivel távolról lehet vele támadni, arra kényszeríti a jóval erősebb ellenfelet, hogy közelítsen a robonkoz. (Az egységeink akkor nyitnak tüzet, ha az ellenség lőtávolba került, szóval ezért fontos tényező a hatótávolság.)

A JÁTÉKMENET

A játék elején először is választanunk kell, hogy melyik céget akarjuk képviselni, azaz hogy maximális tűzerővel, avagy intelligenciával akarunk-e harcolni. Csaknem húsz küldetés tartozik mindkét szereplőhöz, melyek egyáltalán nem hasonlítanak egymásra. Jól példázza ezt mindjárt az első küldetés: míg a pirosakkal elég, ha egy nagyobb csapattal lerohanjuk az ellenfelet, addig a zöldekkel több trükkre is rá kell jönnünk – többek között a fent említettekre. A küldetések célja is eltérő: van amikor csak fix létszámú csapatot kell megsemmisítenünk, van amikor védekeznünk kell, de a legtöbbször az ellenség bázisát kell megsemmisítenünk. A bázis reaktorát három hullámban lehet megsemmisíteni – ezt azért fontos külön megemlíteni, mert minden egyes szintváltást egy robbanás követ, melynek detonációja az összes ostromlót (aki a közelben van) elpusztítja, azaz a bázisnak van ideje fellélegezni. A bázisok energiakijelzője a képernyő jobb alsó sarkában kapott helyet, míg az egyes robok állapotát rájuk kattintva tehetjük láthatóvá. Harc közben a robok energiája alatti csík a fegyverek töltését mutatja. Hogy az ellenség merről támad, azt a terep kicsinyített térképén láthatjuk – ha gyorsan reagálni akarunk, ezen a térképen egyetlen (jobb) gombnyomással bárhová átrakathatjuk a nézetet.

A bázist egy színes fénygömb jelképezi – ez egyben a gyárunk is. A robok rendelésének a képernyőjére a space lenyomása után jutunk: két oldalt láthatjuk a fegyvereket és az alvázakat, alul pedig a hatásfok növelő eszközöket. (Sajnos egyszerre csak egy dolognak a hatásfokát lehet növelni.) Az összeállított robora rákattintva veszi kezdetét a gyártás, de csak annyi példányt tudunk gyártani, amennyit a nyersanyagkészletünk enged. Az anyagi forrásokat elég rendhagyóan kezeli a játék: a pénznek csupán a szintek között van szerepe (erről majd később), de magán a harcmezőn fix mennyiségű nyersanyagból kell gazdálkodnunk. (A készletünk akkor regenerálódik, ha elvesztünk egy egységet.) Ha már nincs bázisunk, értelemszerűen többé nem tudunk új robokat se gyártani.



A sikeres hadjárat titka az adott szituációnak megfelelő robotok gyártása

CSAPATMUNKA

Számomra különösképpen az tetszett, hogy a küldetések előtt nem pusztán egy felkészítésben veszünk részt a következő feladatra, hanem egy kisebb csapattal kell dolgoznunk. Ezáltal sokkal bensőségesebb a játék hangulata, hiszen a különböző személyiségekkel felruházott figurák sokkal színesebbé és kalandosabbá teszik a történetet. Még az opciókhoz (az állástöltéshez/mentéshez) is egy külön szereplő lett kitalálva – a zöld térfélen például ez ügyben egy önimádó robot a felelős. A játék alatt tehát folytatódik a történet, aminek ráadásul sokszor gyakorlati kihatása is van. Megesik például, hogy a riválisunk azzal vádol meg minket, hogy elloptuk az egyik találmányát. Ebben a konkrét esetben ennek az a hatása, hogy a következő küldetésre elveszik tőlünk az említett fegyvert. Vagy még érdekesebb, amikor különleges helyzeteket tesztelnek, és csupán egy fajta robot lehet termelni az egész küldetés alatt – azt, amit elsőként megépítünk.

Nos, tehát a köztes képernyőn öt pofát láthatunk alul. A versenyt felügyelő tiszt(asszonyság), Renee Hopper mindkét cégnél ugyanaz, ám a csapat többi tagja szereplőnként más. A teamek tehát a következőkből állnak: van egy tanácsadó, akitől általános dolgokról értesülhetünk (mint például, hogy mire jók az idegenek energiái); van egy kém, akitől információkat vehetünk az ellenségről; van egy tudós, akitől új találmányokat vásárolhatunk; és végül van az említett robot. Mint a felsorolásból is kitűnik, két helyen is szerepe van a pénznek: a kémnek sajnos szabott árai vannak, viszont a feltalálónál szerencsére lehet alkudni. Az alkudozást igen ötletes módon oldották meg: egy félkarú rablóval játszhatunk. A három oszloppal háromszor plusz/mínusz 5, 10, 15 százalékkal növelhetjük/csökkenthetjük a végösszeget, továbbá vannak a joker-ábrák, amikkel vagy ingyen vihetjük el a találmányt, vagy sehogy. Ha netán nincs elég pénzünk vagy a szerencsejátéknál a lefelé mutató ujj jön ki, a prof megharagszik, ami annyit jelent, hogy majd csak a következő küldetés előtt lesz hajlandó újra szóba állni velünk. Egyébként többnyire kénytelenek leszünk alkudozni, mert pénzt csak akkor kapunk, ha valami rekordot döntünk meg valamelyik küldetésnél. (A gép figyelemmel kíséri, hogy milyen hamar végzünk, mennyi egységet gyártottunk, azokat milyen hatásfokkal használtuk, és hogy a bázisunk mennyire rongálódott meg.)



Az erőviszonyok ugyan nem túl kiegyenlítettek, de ebben a védekező küldetésben az ellenség nem épít új robotokat



Az alkudozás igen sajátos módon zajlik: most "csak" 20%-ot buktam az ügyön

A találmányok elég széles skálán mozognak, három főbb témakör közül választhatunk. Egyrészt vehetünk valamilyen hatásfok növelőt (például tűzerőt vagy gyorsaságot befolyásolót), másrészt fejleszthetjük a bázisunkat (például gyorsabb lehet a gépek gyártása), harmadrészt pedig valamilyen meglepetést kérhetünk. Ez utóbbiak általában a legdrágábbak, de ugyanakkor a leghasznosabbak is; meglepetés találmány például az intelligencia, azaz hogy a robotok a leggyengébb ellenfeleket támadják meg.

ÉRTÉKELÉS

Mint ahogy azt egy '98-as játéktól el lehet várni, természetesen a Robo Rumble hálózaton keresztül is játszható – szóval ha már unjuk egy játékos küldetéseket, próbára tehetjük a tudásunkat "valódi" ellenfelekkel is. Összegezve: a játék egyszerűen kezelhető, izgalmas és gyönyörű. Ha pedig ez még nem lenne elég, még azt is "megsúgjuk", hogy a TopWare magyar disztribútorának jóvoltából a hazai boltokban teljesen magyar verzió lesz kapható.

V.Z.

robo rumble

TopWare/Metropolis
http://www.topware.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM

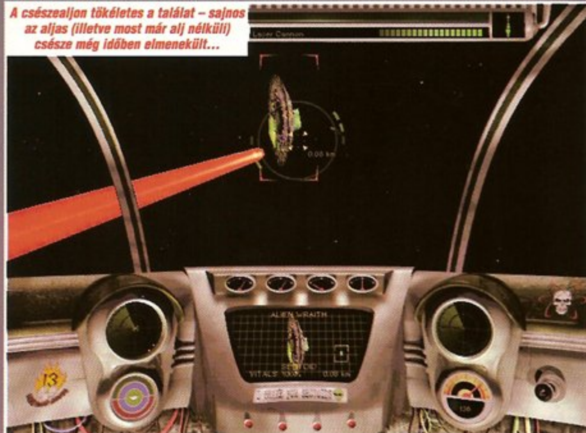
Izgalmas robotháború átlagon felüli látvánnyal

92%

X·COM INTERCEPTOR

A VENDÉG LŐ A VILÁGVÉGÉN

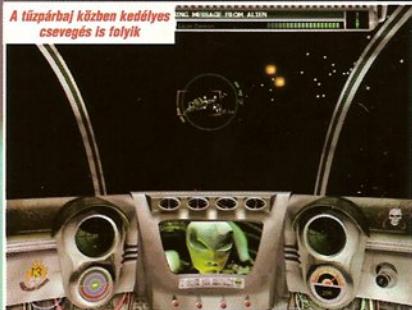
Minthogy egy patinás névről lesz most szó, kezdjük ezt az ismertetőt egy kis visszaemlékezéssel. Az X-COM emblémával már nem először találkozhat a tisztelt publikum: eddig egy rakás MicroProse-játékban szerepelt már. A rövidítés jelentése egész pontosan az Extraterrestial Combat Unit (azaz: Földönkívüli Harci Egység) kifejezést takarja. Az “öreg” számítógépes stratégák első ízben 1994-ben vehették át ennek a katonai szervezetnek az irányítását az UFO: Enemy Unknownban: akkor a közeljövő idegen hódítóival szemben a Földet kellett megvédeni. A játék akkoriban még 100%-ban stratégiai elemeket tartalmazott: az X-COM bázisok telepítése és a haditechnika fejlesztése volt a fő cél, s ehhez az idegenek technológiáját kellett elorozni. Az ellenség kilőtt űrhajóit izometrikus nézetből láthattuk, és katonáinkkal fordulónként kellett megvívnunk a még életben maradt lényekkel. Aztán jött a játék második része (X-COM: Terror from the Deep), aminél lényeges változás már nemigen volt – leszámítva azt, hogy a történet szerint 2041-ben már a tenger alól jött az idegen “áldás”. Végül tavaly jelent meg az X-COM: Apocalypse, amiben az idegen hódítók totális támadást indítottak a Föld ellen. Ennek a résznek volt egy lényeges újítása: a küzdelmeket akár valós időben is játszhattuk. Bár ez utóbbi kétségtelenül elég jelentős lépés volt, az összképet tekintve azonban kicsit kezdett a játék ellaposodni. Nos, most az Interceptorra már nem lehet azt mondani, hogy nem újítottak volna rajta...


A csészealjon tökéletes a találat – sajnos az aljas (illetve most már alj nélküli) csésze még időben elmenekült...

Az eddig megjelent három játékot és ezt a mostani részt tulajdonképpen már csak egy dolog köti össze (a háttértörténeten kívül): a párhuzamos játékmenet, azaz hogy egyrészt – mint pénzügyi szakember – a bázisainkat kell fejlesztenünk, másrészt pedig – mint tűzvonalbeli katona – a harcokból is ki kell vennünk a részünket. Az új X-COM-ban azonban már nyoma sincs az izometrikus grafikának, még kevésbé a fordulónkénti játékmenetnek; ehelyett egy igazi, profi űrhajós szimulációval szórakozhatunk. (Bár a “szemellenzős stratégáknak” ez lehet, hogy nem fog tetszeni.) Ez az X-COM teljesen más mint a többi, és ezt már a főmenünél is látni. Az egy játékos módon és az állástöltésen kívül van több játékos opció is, és van egy ún. harci szimuláció, ahol – néhány oktató küldetés segítségével – mindjárt az akció részeket gyakorolhatjuk...

AZ ÚJ VILÁG

A történet valamikor a Második Idegen-háború után játszódik, de még az Apocalypse eseményei előtt. A dátum 2065, mely évben tudományos áttörés születik: egy Marsról származó üzemanyag segítségével fénysebességnél is gyorsabb űrutazás válik lehetővé. A világűr távoli pontjai felé szondák indulnak útnak, melyek egyike körülbelül 100 fényévnyire a Földtől kolonizálható naprendszereket fedez fel. Mivel a felfedezett bolygók ásványi anyagokban igen gazdagok, a legnagyobb földi cégek egymás után létesítik a bányásztelepeket az úgynevezett Határvidéken. Bár a vállalkozások virágoznak, egyes vezetők azonban mégis aggódni kezdenek: mi lesz, ha a távoli naprendszerekben ismét összeakad az emberiség egy idegen fajjal, akik ráadásul ezúttal hazai pályán fognak küzdeni?! Hamarosan döntés születik: egy X-COM egységet hoznak létre a Határvidékeken is. Ezzel el is érkeztünk a “mai” dátumhoz: 2067-re megépül az első X-COM bázis a térségben. A legjobb pilóták és a legújabb elfogó-vadászgépek kapnak helyet rajta, s az állomás olyan kommunikációs rendszerrel rendelkezik, amivel mindig lehívhatók a legújabb tudományos felfedezések, amelyeket a földi tudósok tesznek...


A tűzpárbaj közben kedélyes csevegés is folyik

A KEZELÉS

Mivel a játék kezelése elég bonyolult, itt most csak kedvcsinálónak vázolom fel, hogyan is fest a játéktér. A hadműveletek állásának a képernyőjén, azaz a CSD-n láthatjuk a csillagtérképet – ezen követhetjük az eseményeket. Emellett találjuk az irányító panelt, ennek segítségével hívhatjuk be az összes többi képernyőt, azaz a bázisaink építésére vonatkozó parancsokat, az űrhajóink felszereléseit, az aktuális állást (különböző szempontok szerint vizsgálva), a kutatásokat, a hadi eszközök vételét/eladását (plusz a személyi állományra vonatkozó utasításokat), és végül az UFOpédiát, ahol az összes technikai és egyéb dologról bővebben is olvashatunk.


“Szondázunk és védünk!” – már amennyiben a szonda talál valamit

A Control Panel alatt kapott helyet a dátum és az idő. Hogy milyen gyorsan múljon az idő, arra hat lehetőség van felkínálva: egy valódi másodperc alatt a minimális fokozatnál 5 másodperc játékidő telik el, a maximális fokozatnál pedig egy nap.

A felső sarokban látható egy kisebb, a teljes Határvidéket ábrázoló térkép is, ennek segítségével bármelyik pontot egy gombnyomásra behozhatjuk a nagy ablakba. Az egeret az ún. Pan Ball gombon nyomva tartva görgethetjük is a térképet, a jobb egérgombbal pedig név szerint (pl: küldetésen lévő vadászgépeket kiválasztva) keresgélhetünk is rajta. Attól egyébként biztosan nem kell tartani, hogy lemaradunk valamiről, ugyanis ha valahol ufót észlelnek (piros pont), rögtön átugrik a térkép a kérdéses helyre, s a gép egy menüt beadva várakozik a következő parancsra. Ilyenkor újabb választási lehetőségeket kapunk: rögtön (tetszőleges létszámú) különítményt in-

díthatunk az ellenség elfogására, visszalassíthatjuk az időt és azután gondolkodhatunk a teendőkön, vagy – amennyiben egy létesítményt támadtak meg az idegenek – védekezésre szólíthatjuk fel a flottánkat. A hajóinkat járőrbe küldeni és szondáinkat kilőni (felderítés céljából) egyébként bármiféle "különleges esemény" nélkül is lehet, ezeknek külön gombja van a CSD-n. Egy-egy küldetés elindítása után azonban még egyáltalán nem biztos, hogy harcra kerül a sor. Amennyiben az ufó meglóg a szondáink szeme elől, annyit tehetünk, hogy tovább keresgélünk a legutóbbi észlelt helyén, vagy visszatérhetünk a bázisra. Járőrözni egyébként csak korlátozott ideig lehet, mivel az üzemanyag – gépenként – csak 24 óráig tart ki. Ha viszont utolérjük az ufót, egy másik menü jön be, ismét több választási lehetőséggel – köztük természetesen az ellenség megtámadásával.

AZ A BIZONYOS JÁTÉKMENET

A harc tehát az említett igazi újdonság, hiszen a szimuláció (a küldetések komplexitását leszámítva) csaknem olyan komoly, mint mondjuk az X-Wing vs. Tie Fighterben. Például hasonlóképpen csoportosíthatjuk az erőforrásokat a pajzsok és a fegyverek között, s az ellenfelek is legalább olyan kitartóak és szemfülesek – simán lerázzák a rakétáinkat, nekicsaljframework a hajónkat egy-egy meteornak, stb. Számomra külön élményt jelentettek a szövegek is: csakúgy mint a Wing Commanderben, a harcoló felek itt is folyamatosan video üzeneteket küldözgetnek egymásnak. Hogy mennyire komoly ez az űrhajós rész, azt már a billentyűzetkiosztás bonyolultsága is jelzi: nagyon könnyen irányítható az űrhajó, például egyetlen gombnyomás, és máris felvettük az üldözött hajó sebességét. Az is nagyon megnyerő, hogy az idő előrehaladtával és a felfedezések letöltésével egyre komolyabb járgányokkal repülhetünk, és egyre jobb lézerekkel és rakétákkal szerelkezhetünk fel. A lézerünk később már automatikusan célra áll, a célpont befogásához egyre rövidebb idő lesz szükséges – mindezek elérése csupán idő és persze főként pénz kérdése.

A pénz kapcsán rögtön rá is térhetünk a játék stratégiai részére. Attól függetlenül, hogy ezt a játékot az előző részektől eltérően már nem a francia Gollop Brothers, hanem a MicroProse amerikai fejlesztőgárdája készítette, szerencsére a stratégiai részt sem hanyagolták el. Az egész történet voltaképpen a pénz körül forog: bármit teszünk vagy veszünk, annak megvan a maga költsége – hogy csak egyetlen példát említsek: még az áruk beszállításáért is külön fizetni kell. Anyagi támogatásra pedig csak egy módon tehetünk szert: ugyebár minél elégedettebbek azok a vállalatok, akiket megvédünk, annál jobban tejelnek a hónap végén. Bár látszólag ez mindössze így annyit jelent, hogy minél több bázisunk van, annál elégedettebb mindenki, ez azért nem ennyire egyszerű. Már csak azért sem, mert a vállalatok nem egyforma "fajsúlyúak", s ezért nem egyforma mértékben hálálják meg a szolgálatainkat. A segítségünkre pedig gyakran több helyen egyszerre van szükség, és ilyenkor mérlegelnünk kell, hova küldjük a hajóinkat. Persze sok kicsi sokra megy, szóval a kisebb cégeket sem szabad elhanyagolni – lehetőleg minél nagyobb területet érdemes figyelemmel kísérnünk. A legfontosabb azonban az, hogy jól végezzük a dolgunkat. Ha elég megbízhatóak vagyunk, egyre több cég merészkedik a Határvidék távolabbi pontjaira is. Ha viszont egy helyőrséget vagy egy nyersanyagfeldolgozót az idegenek elpusztítanak, könnyen meglehet, hogy onnan már nem látunk soha többé egy fillért se. (Harcoljunk mindenért, hogy a cégek soha ne lássák válságosnak a helyzetet, és újjáépítsék az esetleg lerombolt létesítményeiket.) A helyőrségeket azért is érdemes megóvnunk, mert üzletelni is csak velük tudunk, és az új eszközöket is náluk gyártathatjuk. Legjobb ha elébe megyünk a dolgoknak és támadó magatartást veszünk fel, azaz mi keressük fel az idegenek bázisait.

A másik fontos dolog, hogy a technika fejlesztésével nekünk kell egy lépéssel az idegenek előtt járnunk, és nem fordítva. A kutatás ebben a játékban elég érdekes. Bár a játék korábbi részeihez hasonlóan a kutatók most is az általunk likvidált idegen roncsokat vizsgálják, most nem nekünk kell tudósokat toboroznunk, hanem a távoli Föld eredményeit fölözhetjük le. Mindössze le kell szívni az adatokat a bázisunk számítógépébe (az erre szakosodott antennával), és utána már el is kezdhetjük gyártatni a legújabb technikát. A gond csak az, hogy ez az átjátszás nem mindig megy simán. Az adatok már eleve nagyon hosszú ideig érkeznek, ráadásul az adást leblokkolhatják az idegenek. Ha pedig az adást blokkolják, az egy újabb küldetést jelent: likvidálni kell a zavaró szondát (és persze a védelmére érkező idegen hajókat is).


A küldetés célja immár lőtávolban van...


...de ki tudja, miért kell elpusztítanunk egy szegény ventilátort?



Az aszteroidavihar üdítő környezetet szolgáltat az ufóvadászathoz



A bázison határozottan jól fog mutatni egy pilótaiskola

AZ ÉRTÉKELÉS

Erről a játékról még sokat lehetne írni, de most itt az oldal végén muszáj befejeznem a mondandómat. Egy dologban biztos vagyok: azok a stratégák, akik némi akciótól sem riadnak vissza, biztosan imádni fogják ezt a játékot. Mellesleg az "akció" kifejezés ne riasszon el senkit, mert a legkönnyebb fokozaton (öt nehézségi szint van) nem is olyan nehezek a csaták. Ami pedig a külcsínt illeti, hát az eddigi X-COM-játékok e tekintetben nem nagyon remekeltek, de az Interceptor bizony ott van a topon. A zenék nagyon hatásosak, az űrhajók 3D-kidolgozása és a rengeteg fényeffekt pedig bármelyik "sima" űrháborús akciójátéknak is a dicséretére válhatna.

V.Z.

x-com interceptor

Microprose
http://www.microprose.com

LÁTVÁNYOSSÁG	G
JÁTSZHATÓSÁG	G
SZAVATOSSÁG	G
ZENE	BONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, 2MB videókártya, Win-komp. hangkártya, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 8xCD, joystick

Stratégiai játéknak és űrszimulációnak egyaránt kitűnő

90%

MAXI MEGA M.A

MECHANISED ASSA

Megmondom őszintén, elég nagy gondban vagyok ezzel a játékkal. Az első részét jól ismerem, hiszen akkoriban is én írtam róla az ismertetőt. A M.A.X. 2 azonban olyan játék (akárcsak az elődje), amelyet csak akkor ismer meg igazán az ember, ha már heteket játszott már vele – nekem azonban CoVboy apó kedvenc vesszőparipájából (értsd: a cikkleadási határidőből) kifolyólag nem volt ennyi időm. Teljes leírással tehát már csak a program méreteiből adódóan sem próbálkozom, hiszen két oldalba belezsúfolni ennyi információt egész egyszerűen lehetetlen.

Aki nem ismerné az első részt, annak annyi információ már elég lehet, hogy a M.A.X. 2 is egy jövőben játszódó stratégiai játék, melyben égen-földön kell állandó háborút folytatnunk a gaz ellenfelünk ellen.

Mivel hasonló kategóriájú játékokkal már teli van a polc, első pillantásra a program némi fanyalgást válthat ki az átlagos C&C-fanokból: sokkal szebb grafikát és animációt láthattunk már pl. a Total Annihilationben, sokkal látványosabbak voltak a Dark Reign egységei és videói, hangulatosabbak voltak a Red Alert hangjai, szebb kidolgozása volt a Starcraft felszíneinek. Akkor mégis mi az, ami megragadja az embert ebben a játékban?

Először is: a M.A.X. 2 nem egy tipikus real-time stratégia, mint az előbb említett konkurrensei. Lassan úgy fest a helyzet, hogy a hagyományos, körökre osztott stratégiai játékok kimennek a divatból, talán azért, mert a valós idejű stratégiák jóval gyorsabb, akciódúsabb játékmenetet biztosítanak nekünk mind magányosan, mind hálózatban játszva. Ez így igaz, bár nagyon sok esetben azt mondhatnánk, hogy már szinte nem is a gondolkodás és a tervezés teszi ki az idő nagy részét, hanem azok a mozdulatok, amelyekkel egy új egységet gyártunk, esetleg támadunk, és az az igazán jó játékos, akinél ezek az automatikus rutinmozdulatok már egy átlagember számára szinte követhetetlenek. Talán azért, mert egy ilyen játék kezelése jóval könnyebb, nem igényel hosszú belemélyedést a kézikönyvbe, és nem utolsósorban a látvány is sokkal szebb. Ez is igaz, bár volt már egy-két olyan körökre osztott játék, amely a maga idejében igen csillogó kivitelezést mondhatott magáénak.

A M.A.X. 2 egyik nagy előnye, hogy mindkét stílus kedvelői számára kínál megoldást: játszhatjuk akár körökre osztott, akár real-time stratégiaként is. Mindkettőnek megvan az előnye és a hátránya egyaránt. Amennyiben a körökre osztott változatot részesítjük előnyben, úgy számíthatunk arra, hogy mindenre bőven lesz időnk, nem szembesülünk a gép piszok gyors mesterséges intelligenciájával, amely már akkor atomtengeralattjárókkal és repülőkkel



Mint a mellékelt ábra is mutatja, nemcsak Jézus tud a vízen járni, hanem számos egységünk is



Ennél ugyan már láthattunk szebb pszeudo-3D-kivitelezést is, de azért ez sem rossz



Bátor AWACS felderítőm felfedezte a rút ellenséges hordákat

támad, amikor mi még a legelső kerti vécénket építjük. Itt kerül előtérbe a stratégiai játékok legnagyobb előnye: agyunkat megdolgoztatva törjük a fejünket a megoldáson, és rettenetesen tudunk örülni minden kis jól sikerült húzásunknak is. Itt mindenféleképpen a program mesterséges intelligenciája és az emberi agy csap össze. Azonban óriási hátránya, hogy rettentő időigényes. Mivel a programban nemegyszer előfordul, hogy közel száz egységet irányítunk, egy-egy kör lefutása akár egy jó félórát is igénybe vehet. A gép ugyan sokkal hamarabb végez, de ez így is sok, nem beszélve a multiplayer üzemmódról, ami szinte elviselhetetlenül hosszú ideig tart.

Valósidejű módban sokkal gyorsabban zajlanak az események, azonban így van az embernek egy olyan érzése, hogy itt már nem is a hagyományos stratégiai és taktikai érzék dominál, hanem – a fentebb írottakhoz visszatérve – a gyorsabb kezű játékosok lesznek az igazán nagy spílerek.

Hogy melyiket ajánlom a kettő közül? Mindenképpen a körökre osztott változatot, mert ez a játék jóval bonyolultabb annál, mint amit egy real-time stratégia elbírna.

A játék kerettörténete meglehetősen hasonlít a francia Francis Carsac: A sehollakók című nagyszerű sci-fi alkotásához. A M.A. X. sztorija utáni 15. évben járunk. Az emberiség a legifjabb tagja a Concord nevű intergalaktikus szövetségnek, mely több civilizációt tömörít. Azonban nem minden humán érzi jól magát ebben a helyzetben: egy csoportjuk fellázad, s önálló kolóniát hoz létre egy bolygón. A szövetség ezt nem nézi jó szemmel, és a központhoz hű embereket elküldi a planétára, hogy diplomatikusan – de ha szükséges, akár erőszakkal is – vegyék rá a rebelliseket a visszatérésre. A békés megegyezés kudarcba fullad, és megkezdődik a polgárháború. A lázadók azonban kevesen vannak és gyengék, sorsuk hamarosan megpecsételődik (őket kell a training misszióban legyűrnünk). Az öröm nem tart sokáig: a harc közben feltűnik a színen egy új faj, a Sheevatok, akikről hamarosan kiderül, hogy egy rendkívül agresszív és erős civilizáció, amely egy lépésre áll attól, hogy seregeit a Föld, s ezáltal a Concord szövetség ellen hadba indítsa. A Sheevatok elleni hosszú harc krónikája a M.A.X. 2.

A.X.2
ULT & EXPLORATION



Meglehetősen gyenge erők próbálják feltartóztatni merész deszantvállalkozásomat – az eredmény nem lehet kétséges

Lássuk, miféle újdonságokkal találkozunk az előző részhez képest! Valódi real-time-ban játszhatunk (nyilván az idők és az eladási statisztikák szavára hallgatva), azonban ha szükségünk van rá, lestoppolhatjuk a játékot és eközben is kiadhatjuk a parancsainkat. A játék opcionálisan (ki-bekapcsolható-an) tartalmazza a Line Of Sight technikát. A grafika az előző rész 256 színűje után immár 16 bites színmélységű. Újfajta felszínekkel találkozunk: az egyik a hegyes (csak a gyalogos egységek tudják megmászni), a másik az egyenetlen, érdes felszín (rough), itt minden egység jóval lassabban mozog. A felszín immár háromdimenziós, és parallax scrollozást alkalmaztak a megjelenítéskor, és mozgatás közben akár végtelen számú waypointot is megadhatunk az egységeinknek, vagy akár kiadhatunk automatikus mozgás és tüzelés parancsokat is. A hadjáratok száma 1-ről 4-re változott, ez jelen esetben 36 küldetést jelent, ehhez csatlakoznak még az önálló missziók, melyekkel így már igencsak ijesztőre, egész pontosan 160-ra (!) nő a számuk. Kötve hiszem, hogy ez valakinek nem lenne elég, mindenesetre a szerzők azért még ráadásképpen beépítettek egy küldetésszerkesztőt is... Ugyanezek a méretek jellemzőek az egységekre és épületekre, mert számuk átlépte a 100-as határt. A multiplayer üzemmód érdekessége, hogy most már játszhatunk capture the flaget is.

Ezek természetesen csak a legfontosabb újdonságok, ezeken kívül még jó pár újdonság vár ránk. Egy pár tippet adnék még a játékmenet megkönnyítésére. Amennyiben nem a Sheevat oldallal vagyunk, hanem a Concord szövetséget választjuk, 8 faj irányítását vehetjük kézbe, tetszés szerint. Mindegyiknek megvan a maga erőssége, például az egyik rendelkezik a leggyorsabb egységgel, a másik tengeri harcban jeleskedik, a harmadik faj tagjai kiváló kémek és így tovább. Talán nem kell ecsetelnem, hogy sokat számít, ha a megfelelőt választjuk. Rendkívül fontos (az első részhez hasonlóan) a radarral felszerelt járművek és épületek használata. Általában a fegyverrel felszerelt egységeink messzebbre tudnak lőni, mint a saját radarjuk hatótávolsága. Mivel a harc levegőben, földön és vízen egyaránt zajlik, így egyik fegyvernem sem elhanyagolandó – semmit sem ér egy erős földi sereg, ha a levegőből egy bombázó leszedi őket. Már a missziók legelső fázisában küldjük el felderítőinket nyersanyag felkutatására, mert ennek döntő szerepe lesz a továbbiakban. A legfontosabb természetesen a bányászállomásaink védelme, mert ha ezeket elveszítjük, akkor akár el is kezdhetjük magunknak feladni az utolsó kenetet. Folyamatosan fejlesszük az egységeket magasabb szintre! Az egységek tulajdonságai erősen javulnak, de fenntartási költségük ugyanannyi marad. A gyalogosok ugyan gyengék, de mindenképpen tartsunk egy párat, mert csak ők képesek kiszúrni az ellenséges kémeket, melyek különben láthatatlanságba burkolóznak. A tengeri egységek rendkívül erősek, ami nagy előnyt jelent. Az ellenfél technológiáját is el lehet lopni: amennyiben megszerezzük a Constructorát, építhetjük az ő egységeit is.

Mit is mondhatnék végszó gyanánt? Ugyan nem a leglátványosabb, de mindenképpen az egyik legjobb stratégia az egyik legjobb időszakban. Egy nagy hátránya azonban, hogy nagyon időigényes – ha esetleg nagyon sok szabadidő áll rendelkezésedre, mindenképpen ajánlom. Arról meg már ne is beszéljünk, hogy a sztori végén kiderül, a Sheevatek nem adták fel a harcot – nyilván így születik a M.A.X. 3...


Rettenetes légi armadám csapásra készen áll


Na kérem: ez már egy igen combosan kiépített bázis


A "sheevatós" Sheevatokat irányítva természetesen más a kezelőpanel és az egységek is

m.a.x. 2

Interplay

http://www.interplay.com

LÁTVÁNYOSSÁ	G
JÁTSZHATÓSÁ	G
SZAVATOSSÁ	G
ZENEBON	A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 8xCD

Nincs forradalmian nagy újdonság, de a maga nemében kiváló

89%



ELITE NÉGYKERÉKEN

Furcsa. Ennél találóbb jelzőt keresve sem találhatnék a Buka Entertainment legújabb játékára, a Vangersre. A furcsaságok már rögtön a fejlesztők nemzetiségénél kezdődnek, Bukáék ugyanis a kies Oroszhon szülöttei, ahonnan pedig eleddig nem sok játékprogram érkezett. Na jó, a Tetrist most ne emlegessük, elvégre annak alkotója is bő húsz évet várt jogos tiszteletdíjaira… Szóval az alkotók oroszok, de magát a játékot elnézve akár a Marsról is jöhettek volna – ez legalább megmagyarázná a kissé sajátos képi világot és történetet. Már a 400 MB-os install és a kissé szövevényes könyvtár-struktúra is megfeküdte a gyomromat, ám ezek még az apróbb érdekességek közé tartoznak. Hanem a játék… az maga a kvintesszenciális káosz. A formák, színek és értelmetlen szótagok e bőszen hömpölygő áradata mellett még a legelvontabb Twin Peaks-epizód is dokumentumfilm-komolyságúnak tűnik.


Ezt a csúnya nagy vörös batárt alighanem hátsó szándékok vezérlik – nem baj, mindjárt kap néhány jól irányzott sorozatot

Kissé tárgyilagosabban: a Vangers egy autóverseny és egy Elite-szerű kereskedős játék sajátos keveréke, melyet az alkotók igyekeztek a lehető legegzotikusabb környezetbe helyezni. Hogy hová? Na, erre egészen mostanáig nem sikerült teljes egészében rájönnöm. S ez azért elmond egyet s mást a programról…

A HÁTTÉRTÖRTÉNET… ILLETVE VALAMI OLYASMI

Ennek kisilabizálása igencsak embert próbáló mulatság volt. A játék kezdetekor ugyan hosszú oldalakon (akarom mondani képernyőkön) át olvasgathattam a Vangers sajátos történelméről, ám ez nem igazán világította meg elmémet. Valami olyasmiről van szó, hogy a békésen éldegélő emberiséget hirtelen egy hangos "búúú" kiáltással megtámadta a szellemi világ, s e metafizikai forradalom hatására dimenziók egész sora tárult fel előttünk. Meg idegen lények is bejöttek valahol a képbe. Aztán néhányan elkezdtek ezekbe az idegen dimenziókba utazgatni – na őket nevezi a köznyelv Vangerseknek. A Vangersek rendkívül spirituális lények, még ha erről a nehézgépágyúkkal felpakolt járgányaik nem is árulkodnak oly egyértelműen. A Vangerseken kívül egyébként több más ember-klán is létezik, de ez jelen esetben tökmindegy. Hogy mi a végcél? Túljutni az Elveszett Világok Láncolatán, fényt deríteni a Vangersek elfeledett titkaira, s végül rálelni egy Otthon nevezetű, igen titokzatos helyre. Azaz kereskedni, idegen lényekre lövöldözni és különféle küldetéseket teljesíteni á la Subculture.


Aha, semmi baj. Hirtelen azt hittem, hogy egy önkényuralmi jelkép

Istenuccse, a történetnél nem az alkohol beszélt belőlem. Arra mondjuk nem mernék megesküdni, hogy ez a játék kiagyalóira is áll, de ez megint más téma. Tény, hogy a Vangers egyike a legidiótább, legképtelenebb és legeredetibb játékoknak – legalább is a sztoriját tekintve. Példának okáért a legelső eligazításon, mikor egy Leepky nevezetű nagy zöld izéből próbáltam használható információkat kiszedni, az a következő beszédet intézte hozzám: "…és mesélni fogok a csomókról, a Láncról, a földalatti Lárvákról, a Glarxon élő ostoba Beebooratokról, s elmondom kifélék a kusowockok és mi a raffa…". És ez így megy az egész játék alatt: idétlen tulajdonnevek értelmetlen kapcsolatainak hosszas felsorolása gyilkolja a játékosok idegeit, mely bonyolultságában vetekszik egy brazil tévésorozat családi viszonyaival. Helyenként szórakoztató, ám az esetek többségében inkább idegesítő a dolog…

KICSI KOCSI ÁMOKFUT

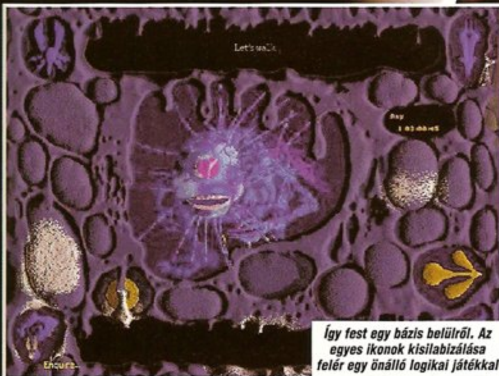
Félreértés ne essen: a már emlegetett problémák ellenére is igen szórakoztató a Vangers. Ez főképp a kereskedéssel, fejvadászattal és egyéb küldetésekkel megspékelt játékmenetnek köszönhető, melyet még az áttekinthetetlen viszonyok sem képesek tönkretenni. Két tucatnyi különböző jármű (azaz Mecho – csak az egyszerűség kedvéért) és több mint 30 érdekes kütyü közül válogathatunk, s ezek némelyike csak igen hosszas gyűjtögetés után kaparintható meg. Variációs lehetőségekben tehát nincs hiány, az apró, ám jól felszerelt kocsikkal épp oly jól el lehet boldogulni, mint a tiprólánccos behemótokkal. A vadonbéli kalandozások szintén igen változatosak lesznek, a különféle szerkentyűkkel utazhatunk víz alatt s víz felett, ugorhatunk, repülhetünk és természetesen irthatjuk az ellent. Mi több, a kellő jármű birtokában akár a föld alá is beáshatjuk magunkat, ami azért nem mindennapos dolog… A táj változatosságára szintén nem lehet egy rossz szavunk se: a lávafolyóktól a mozgó hegyeken át egészen a liftekig mindenféle és -fajta terepakadállyal összefuthatunk a játékban. S akkor nem szóltam a szép számban előforduló konkurens Vangersekről, akik legfőbb célja szerény személyünk kiirtása lesz.


Nocsak, ez a vidám Vangers-találkozó igen véres fordulatot vett


Egy kép az introból. Ne kérdezzétek, hogy miért is mentettem ki …

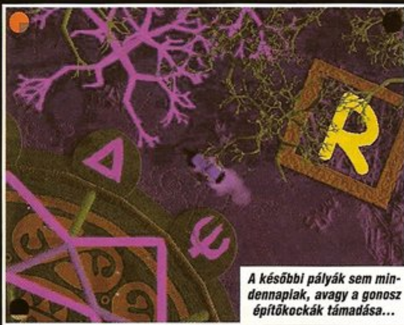
Ami a küldetéseket illeti, ezek szintén igen változatos képet mutatnak. Világonként több tucatnyi küldetés várja a játékosokat – ezek egy része kötelező házifeladat, míg mások "csak" jól jövedelmező, mellékes kiruccanások. Tapasztalataim szerint érdemes minél több opcionális feladatot elvégezni, mivel ezek nélkül elég problémás lesz a komolyabb fejlesztésekhez szükséges pénzmagot összekaparni. Egyébként a játék felettébb idő és idegigényes, mivel egy-egy világ felderítése ugyancsak hosszadalmas feladat. Összesen tíz különböző világ vár a kellőképp elszánt játékosokra, s tapasztalataim szerint nemcsak a vadon grafikája, hanem a küldetések jellege és a Kancellárok viselkedése is igen változatos képet mutat. Az egyes küldetések persze rengeteg mászkálással járnak, bár ezek a kirándulások az igen sűrűn felbukkanó ellenfelek miatt nem válnak unalmassá. Illetve nem válnak ANNYIRA unalmassá. Jómagam másfél óránál többet képtelen voltam egyhuzamban a Vangersszel nyomulni, a rengetek autókázás az enyhén szürrealista tereptárgyak között valahogy igen hamar megfeküdte a gyomromat.





Így fest egy bázis belülről. Az egyes ikonok kisilabizálása felér egy önálló logikai játékkal

Az irányítás szintén nem sikeredett a lehető legtökéletesebbre, a kb. 30 különböző funkcióbillentyű szerintem határozottan kezelhetetlenné teszi a játékot. Eleinte naív módon egy négygombos joypaddal próbáltam boldogulni, ám menet közben rá kellett döbbennem, hogy ily módon egész egyszerűen képtelenség irányítani a játékot. Maradt tehát a bősz billentyűkeresgélés és csépelés, amit azért igen sokáig kellett szoknom. Ezt a dolgot a Subculture-ben lényegesen jobban oldották meg, holott ez egy vérbeli (pontosabban vízbeli) 3D-s környezetben játszódott. Helyenként maga a terep is elég zavaró, a térbeli különbségek illetve útakadályok érzékeltetése valahogy nem az igazi. Engem kifejezetten idegesített, hogy a szövevényes helyszíneken az automap alapján lehet a legbiztonságosabban navigálni.



A későbbi pályák sem mindennaplak, avagy a gonosz építőkockák támadása...

A multiplayer-játékra viszont nem lehet egy rossz szavam se. Egyszerre nyolc játékos irthatja egymást a Vangers sajátos világain, mégpedig három teljesen különböző formában. A Van-War elnevezés a klasszikus "mindenki mindenki ellen" szabályok szerint zajlik, cél a többi Vangers felkutatása és legyilkolása. A Mechosoma már jóval fantáziadúsabb téma, nevezetesen a kereskedés körül forog. Na, itt már nem árt egy csekély stratégiai érzék sem... Természetesen a klasszikus felülnézeti-autóversenyek szerelmeseinek sem kell aggódniuk, az igen hangzatos Passembloss névre elkeresztelt opcióval alighanem teljesen meg lesznek elégedve.

NEHÉZ ESET

Mi több: nagyon nehéz eset. A játék alapötlete ugyanis remek, ebből a kalandelemekkel megspékelt autóversenyzősdiből/kereskedősdiből egy fantasztikus játékot is ki lehetett volna hozni. Sajnos nem így történt. A Vangers alkotói egy olyannyira eredeti anyaggal kívántak előrukkolni, hogy teljességgel megfeledkeztek egy igen fontos szempontról: az élvezhetőségről. A cselekmény helyenként követhetetlen, némely párbeszéd megértéséhez komolyan elkelne egy Vangers-Angol szótár. Efféle kiadvány híján marad a találgatósdi, jegyzetelés és bosszankodás. S még ha mindezeken túl is teszi magát a jobb sorsra érdemes játékos, a túlságosan egyedi hangulat és a körülményes irányítás még mindig lerontja az összképet. Még az egyes kereskedő-állomásokon való beszélgetés és vásárlás is teljesen áttekinthetetlen: hosszú perceken át kell a teljesen értelmezhetetlen és felismerhetetlen ikonok között kotorásznunk, hogy a kívánt tranzakciót nyélbe üssük. Holott a grafika, a már eddig is sokat dicsért alapötlet és nem utolsó sorban a kellemes muzsika alapján a Vangers műfajában akár a legjobbak közé is tartozhatna. Nem állítom, hogy a programot megpillantva mindenki sikongatni fog az élvezettől, de a táj és főleg a járművek mozgása (repülése, pattogása, merülése stb.) igen korrektül mutat. A gépigény szintén szolidnak mondható: egy P133-on 16 MB Ram mellett is elcammog a program, bár a winchesterről igen sok helyet felzabál a drága.

S végezetül a legkínosabb kérdés: vajh' kinek is ajánlanám jó szívvel a Vangerst? Hááát, a gyors és könnyed kikapcsolódásra vágyóknak semmiféleképp. A program ugyanis jóval mélyebb és időigényesebb, mint azt első pillantásra gondolnánk. Az egyes világok valóban hatalmasak, s maga a játék a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető könnyűnek. Könnyen emészthetőnek pedig végképp nem. Ha valakit nem riasztottak el az eddig leírtak, az nyugodt szívvel szerezze be – igen hosszútávú szórakozásra számíthat. Ja, és aki kissé áttekinthetőbb formában is szeretne a program háttértörténetéről olvasni, vagy csak néhány tanácsra vágyik, az feltétlenül nézzen föl az I-Magic site-ra. Ilyesmi honlapot illene minden játékhoz készíteni...

T.J.

vangers

I-Magic/Buka Entertainment
http://www.imagicgames.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM

LSD-lidércnyomás Vangersekkel, Beeboorатokkal és egyéb debilségekkel – s még így is egész szórakoztató...

76%

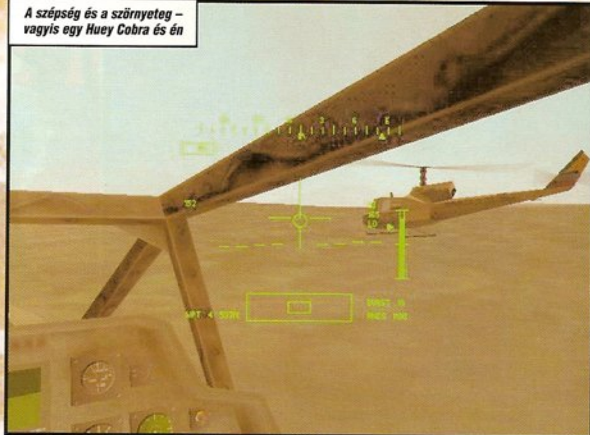
IPIAPACS, JÖN EGY KIS BUNYÓ!

TEAM APACHE

Nehéz dolga van manapság az emberfiának, ha azt forgatja a fejében, hogy neki mindenképpen egy szimulátort kell írnia. Kicsit nagy a konkurencia, mert manapság aztán már végképp teli van a padlás mindenféle szimulátorral, és a valaha volt összes repülő objektumot már oda-vissza feldolgozták legalább százszor. Még nagyobb a probléma, ha a szimulátorokon belül az ember pont a katonai helikoptereket szemelte ki magának. Ebben ugyan nincs akkora túltengés, mint a repülőgépek között, viszont jóval kevesebb a feldolgozásra váró téma (vagyis géptípus) is. Nem csoda tehát, ha a helikopter szimulátorok közül majd mindegyikben ugyanaz a típus mosolyog a leendő számítógépes légihuszárokra: az AH-64 Apache. Természetesen ezek a légi ágyúnaszádok a főhősei a Simis új játékának, a Team Apache-nak is. A játékkal való ismerkedés rögtön egy meglehetősen kedélyromboló momentummal kezdődik: a TelepítőVarázsló nevű rettenet mosolyogva közli, hogy remélhetőleg a NASA háttértároló kapacitásához hasonló winchester felett diszponáűlunk – merthogy ő most vagy 300 megát fog nekünk itt felinstallálni. Alkudni nem lehet vele, tehát húzzunk magunkhoz egy vödör pattogatott kukoricát. Aztán rögtön még egyet, mert jön az elmaradhatatlan intro videó. (Lesz belőlük még jópár.) Ezek igen "tűrhetően" sikerültek: az intro első pár másodpercben azt hittem, hogy filmet látok csak amikor a légsúlyú Hummel dzsipek belibegtek a képbe, akkor derült ki, hogy ez bizony számítógépes animáció. Hm, dögös – de a 300 megát azért még nem bocsátom meg ennyitől.

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

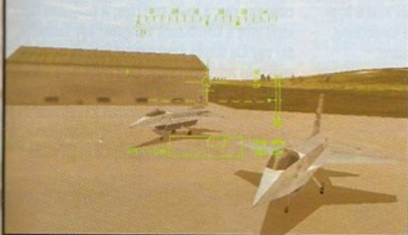
A helikopter szimulátorokban van egy igen nagy probléma: jelesül az, hogy helikoptert kell vezetnünk benne. Márpedig ezek igen bolondos jószágok. Részemről nem is igen értem, hogy hogyan képesek repülni (jó, tudom, mindenféle fizikai hókuszpókusszal meg lehet magyarázni – na de akkor is: miért nem esik le?) Amíg felemelkedik, addig még talán rendben is van, de amikor valamelyik irányba el kell indulni vele, akkor már problémás a dolog. Külön szórakoztató, hogy katonai helikopterről lévén szó, midőn megpróbálunk valamerre elindulni a masinával, rossz bácsik fognak lövöldözni ránk mindenféle vasdarabbal, a földről és a levegőből egyaránt. Így tehát aki még nem rendelkezik legalább öt éves pilótajogosítvánnyal, az jobban teszi, ha a Training ponttal kezdi a játékot, ahol egy szakavatott oktató instrukciói alapján elsajátíthatjuk a fel/leszállás és a navigáció rejtelmeit, valamint gyakorolhatjuk a fegyverek használatát. Az AH-64 Apache helikopter négy különböző fegyverrel van felszerelve: egy 30 mm-es gépágyúval a páncélozatlan vagy csak gyengén páncélozott célok leküzdésére; lézer irányítású Hellfire rakétákkal páncélozott földi célpontok ellen; valamint a nem-irányított Hydra és az infravörös Stinger rakétákkal a légi célpontok ledurrogtatásához. Az utolsó tréningküldetés gyakorlatilag vizsgának is tekinthető. Ebben egyrészt kötelékrepülést gyakorolhatunk, majd éleslövészeten vehetünk részt. Mint a nevéből is kiderül, a játékban nem igazán magányos farkasként (vagyis egyénileg) ténykedünk, hanem két, négy vagy hat gépből álló köteléket vezethetünk harcba. A többi géppel a bevetés alatt állandó rádiókapcsolatot tartunk, és egy-egy billentyű megnyomásával különböző parancsokat adhatunk ki nekik.


A szépség és a szörnyeteg – vagyis egy Huey Cobra és én


Sajátos méretű város valahol Lettország mélyén

TÁMADÁS!

Nna, most már képzett harci pilóták lettünk, épp ideje, hogy valami zsákmány után nézzünk! Bevetéseinknek két fő színhelye lesz: egyrészt a napfényes Kolumbia, ahol a kokainbárók pénzén új virágkorát éli a marxizmus, és kínai és koreai fegyverekkel fel-

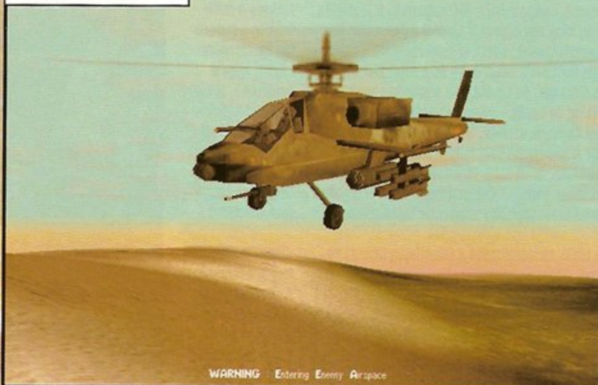

Azért nem csak helikopterek vannak a játékban...


A függőleges emelkedés már egész jól megy – most akkor megpróbálhatunk elindulni valamerre

szerelt félreguláris csapatok uralják az ország területének több mint felét; valamint Lettország, amelyet a gonosz oroszok – miután háborúba sodródtak az egykori szovjet tagköztársaságok szinte mindegyikével – megint megpróbálnak bekebelezni. (A lelkiismeretes szerzők mindkét hadszíntérhez részletesen kifundálták a politikai helyzetet, bár azt azért tegyük hozzá, hogy egy ilyen jövőkép maximum akkor juthat egyí normális ember eszébe, ha egymás után 4-5 Zsirinovszkij-beszédet is meghallgat...) Kolumbiában csak kevésbé veszélyes ellenfelekre akadunk (gyalogosokra, géppuskás dzsipekre, illetve vállról indítható föld-levegő rakétákra), míg Lettország jóval veszélyesebb környék: az említetteken kívül mozgó SAM-állások, légvédelmi tüzérség és nem utolsó sorban harci helikopterek fenik ránk fogukat.

Türelmetlenebb játékosok számára szolgál a szimulátorokból már régi kedves ismerősként visszaköszönő Instant Action opció. Ebben a szerzők rendszerint egy lövöldözős játékká szokták lefokozni szimulátorukat, ugyanis "durr bele!"-alapon egy célpontokban meglehetősen bővelkedő szituációba pottyantják a nagy mellénnyel érkező játékost, akinek nem kell olyan földhöz ragadt dolgokkal szórakoznia, mint mondjuk navigálás a célpont közelébe – már helyben van belőlük egy rakás, szóval kedvére kiélheti agresszív hajlamait minden játékos – míg csak hősi halott nem lesz belőle is. Nincs ez másképp a Team Apache instant akciójában sem, sőt, itt mintha a szerzők egy kicsit túl is lőttek volna a célon: a tréningküldetések viszonylag nyugodt percei után igen megrázóan hat, hogy tulajdonképpen még be se indítottuk a motorokat, de rosszakaróink máris három különböző helyről tüzelnek ránk az összes csőből.

Érdekesen alakulnak a dolgok a szimpla küldetéseknél, ahol ugyebár az ember azt várná, hogy – a szerzők adakozó kedvének függvényében – talál 20-30-50, a körülményeket és a célt illetően fix missziót, amelyeket betöltögetve kellemesen eltöltheti a vénasszonyok nyarát. A Team Apache szerzői azonban teljes mértékben szakítottak ezzel az ódon módszerrel, ugyanis nem fix küldetéseket kapunk, hanem szabadon konfigurálhatjuk, hogy momentán épp milyen bevetéshez támadt kedvünk. A hadszíntér kiválasztása után megadhatjuk a küldetés típusát (alacsony-támadás földi célok ellen vagy légicsata, csapatszállító vagy mentőhelikopterek biztosítása, az ellenséges légvédelem megbénítása, satöbbi); megadhatjuk az időjárási tényezőket (tiszta időtől egészen a ködig, viharig, vagy éppen havazásig) és a bevetés időpontját (vagyis a napszakot); továbbá meghatározhatjuk, hogy mekkora alakulatot kívánunk a harcba vezetni. Igen sajátos, ámde igencsak kellemes módszer, különösen ha hozzátesszük azt is, hogy a játékhoz mellékeltek egy külön küldetésszerkesztőt is, amivel bőséges szabadidővel rendelkezők kényükre-kedvükre fabrikálhatnak maguknak különféle küldetéseket, amelyeket a küldetések Load Mission pontjával bármikor betölthetünk a játékba. A küldetés elindítása után megkapjuk a szöveges eligazítást, a térképen megnézhetjük a térségben lévő célpontok illetve az ellenséges csapatok feltételezett helyét és a bevetés alatt követendő útvonalat – aztán máris behuppanunk az Apache fülkéjébe és indulhat is a vadászat!



Igen észrevettem, hogy az ellenséges légtérben vagyok, ugyanis lőnek rám

A hab a tortán természetesen a Campaign, vagyis a hadjárat. Itt a hadszíntéren megadhatjuk, hogy melyik alakulatnál akarunk szolgálni, és ha nem csak a küldetésekre akarunk koncentrálni, hanem teljesen bele akarjuk élni magunkat egy Apache-századparancsnok mindennapjaiba, akkor kérhetjük, hogy a legénységgel és a helikopterekkel is mi akarunk bíbelődni. Ilyenkor ki kell választanunk a század személyzetét (nyolc pilótát és nyolc CGP-t, vagyis másodpilóta/géppuskást – lévén az Apache kétszemélyes helikopter), és például nekünk kell gondoskodni sebesülés vagy hősi halál után a felváltásukról. Ha a műszakiakat is mi alakítjuk, akkor személyesen kell a gépek felfegyverzését és karbantartását irányítani. A felváltás illetve a sérült gépek javítása egyaránt némi időt vesz igénybe – ilyenkor természetesen az adott helikopter illetve a gép személyzete nem mehet bevetésre. Az Operations szobában a Mission Planner az egyedi küldetésben megismert eligazítás a soron következő küldetésről, a Duty Rosterben pedig az üzemképes gépeket rendelhetjük – párosával – bevetésre. Jópofa dolog, hogy időről-időre újságokat is kapunk otthonról, és ebből folyamatosan tájékozódhatunk róla, hogy hogyan is áll a hadjárat – vagy legalábbis hogyan ítélnek meg minket a hazaiak.

Természetesen a Team Apache-ból nem maradhatott ki a helyi hálózaton vagy Interneten keresztül játszható multiplayer-opció sem. Maximum hat játékos játszhat kooperatív küldetéseket, amelyben egy alakulatban repülnek a játékosok; továbbá nyolcan nyomulhatnak egymás ellen a deathmatch-partikban. Ezen belül több fajta is van: a hagyományos stílusúban természetesen mindenki mindenki ellen játszik, de játszhatunk akár több csapatra oszolva, vagy pedig a Capture the Flagre emlékeztető stílusban, amelyben az ellenfél bázisának a megsemmisítése, illetve a saját megvédése a cél.

NAGYKABÁT (OVERALL)

Egy-egy I. vagy II. világháborús témát feldolgozó alkotást kivéve nem hoznak manapság különösen lázba a szimulátorok – a Team Apache-csal azonban elég kellemesen elszórakoztam. Egyrészt a meglepetései, másrészt a hangulata miatt. A meglepetések alatt elsősorban a szabadon konfigurálható küldetéseket értem, amelyekben szinte kedvünk szerinti környezetet teremthetünk magunknak; ráadásul nemcsak a küldetések, hanem a játék is szabadon konfigurálható. A szimulátorok alkotói általában ott vetik el a sulykot, hogy vagy túlságosan élethűre (egyben tkp. játszhatatlanra) csinálják a játékot (ld. Longbow 2), vagy a szimulátort lefokozzák egy lövöldözős játékká (ld. mondjuk Commanche 3). Ezt itt frappánsan úgy oldották meg, hogy a játékos az Options-menüben úgy állítja be a realizmust, a repülési modellt a környezeti hatásokat és a többit, ahogy éppen neki tetszik. A játék ugyan csak 640*480-ban (illetve 512*384-ben) megy, de egész jól fest még 3D-kártya nélkül is (azzal együtt meg még jobban!), bár azt tegyük hozzá, hogy ennél talán kicsit változatosabb terepet is szülhettek volna. A hangok és az átvezető videók viszont szinte tökéletesek, nagyszerű hangulatot teremtenek. Szóval az egész úgy jó, ahogy van, nyugodtan ajánlhatom mindenki becses figyelmébe.


A videók igencsak csinosra sikeredtek

team apache

Mindscape/Simis
http://www.team-apache.com

LÁTVÁNYOSSÁ	G
JÁTSZHATÓSÁ	G
SZAVATOSSÁG	G
ZENEBON	A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, 2MB videókártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya, joy

Dögös

87%

Pár évvel ezelőtt, ha egy PC-s játék dobozán a Sierra emblémáját pillantottuk meg, már biztosan tudhattuk, milyen játékra számíthatunk, lévén a Sierra szinte csakis grafikus kalandjátékokkal foglalkozott. Ez az egysíkú arculat (amit mondjuk a hozzám hasonló kaland-őrültek cseppet sem bántak) egészen a CD-ROM technika elterjedéséig jellemezte a cé-



Terroristának sem vagyok utolsó: egy szép vérfürdő után meglógtam a zsákmányolt fegyverekkel



A kislány kicsit félreértette a helyzetet: nem, nem a SWAT-tól jöttünk – már megint rossz fiút játszunk és túszokat szedünk

get – azóta viszont az FM Videókat alkalmazó játékokat nyomatják nagyon. Jól megfigyelhető ez a tendencia a Police Quest-sorozaton is, hiszen a népszerű zsaru-sztorik első négy része még egy-egy pompás kaland volt, míg az ötödik epizód már inkább egy rendőr-enciklopédiához hasonlított. A SWAT-ban igazi színészek beszéltek hozzánk a képernyőről, s a küldetések során a valósághűen modellezett fegyvereket, digitalizált háttereken, digitalizált banditák ellen kellett bevetnünk. A játékkal csupán egy baj volt (legalábbis szerintem): túl sok volt a ismeretterjesztő szöveg és az eligazítás, és kevés a játék. Mindent megtudhattunk a Los Angeles-i rendőrség speciális csoportjáról, de maga az akció kissé vontatott volt. Még az a szerencse, hogy a Sierra manapság is nyitott az új ötletekre, s ezért az SWAT 2 már cseppet sem hasonlít az elődjére.

Rendőrségi közlemény

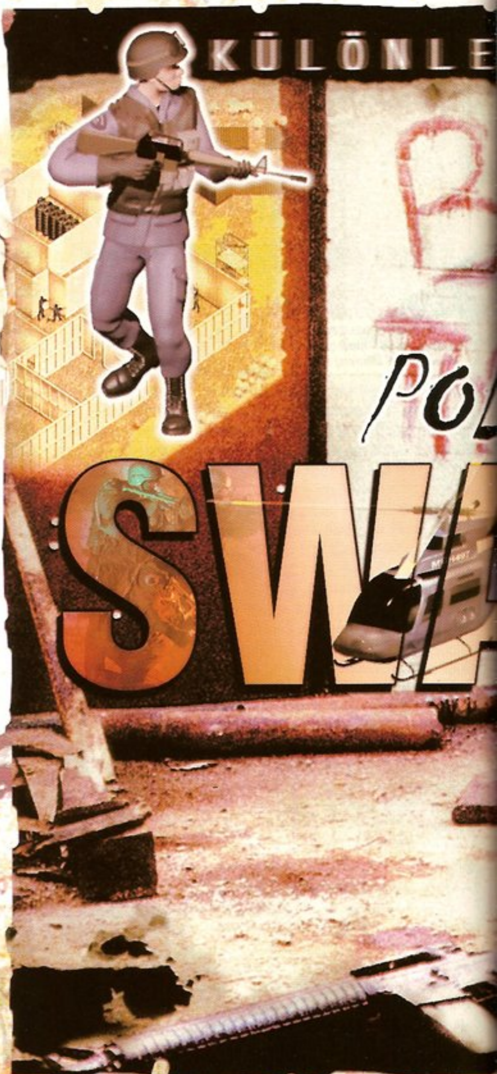
A legújabb Police Quest műfaja: real time stratégiai játék, azon belül is a Command&Conquer féle point&click típus. (De nem C&C-klón!) Nagyon jó választás, hiszen a csapatmunkát – amiről eredetileg is szól a SWAT – ebben a stílusban lehet igazán érzékeltetni. Igazi nagy taktikusnak kell lennünk, mivel valamennyi gond és teendő, ami csak egy SWAT teammel kapcsolatban felmerülhet, a mi nyakunkba fog zúdulni. A csapat(ok) összeállításától és kiképzésétől kezdve a pénzügyi gondokig mindennel nekünk kell foglalkoznunk, és akkor a tulajdonképpeni feladatokról még nem is szóltunk. Szerződtetnünk kell az embereket, mely során akár több temamet is összeállíthatunk, utána tetszés szerint felfegyverezhetjük őket, végül pedig természetesen győzelmet kell aratni velük. Persze az sem mindegy, milyen fényes az a győzelem, hiszen ha menet közben ártatlanok esnek áldozatul, a szervezet nem részesül anyagi támogatásban. A gép pedig mindent számon tart: mennyien sebesültek meg, hány csapattárs esett el, mennyi túszt sikerült kiszabadítani, stb. Az is fontos lehet, hogy milyen gyorsan végzünk, ugyanis ha sokat bénáskodunk, a súlyos sebesültek könnyen elvérezhetnek.

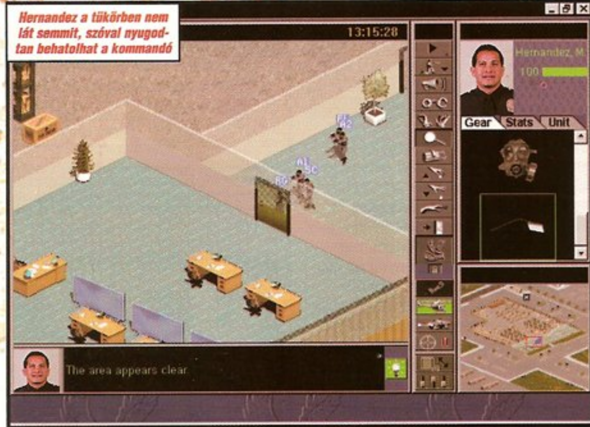
Bár a grafika izometrikus és ezért nem túl valósághű, a küldetésekben mégis úgy érezzük, mintha igazi helyszíneken járnánk, annyira jól meg vannak komponálva a vészhelyzetek. A legelején még csak egy egyszerű családi perpatvarba kell beavatkoznunk, ahol egy megtébolyodott családapa lövöldözik mindenkire és a saját kisfiát tartja túszként, de később már símaszkos bankrablókkal és egyéb – egyre veszélyesebb – bűnözőkkel kerülünk szembe. De a java még hátra van: azt is kipróbálhatjuk, milyen a másik oldalon harcolni. Az Öt Szem fedőnevű terrorista csoport nevében túszokat kell szednünk, fegyvereket kell rabolnunk, vagy épp kábítószer termesztésre utaló nyomokat kell eltüntetnünk. Ráadásul Basho, a főnök természetesen a másvilágra küldött kopókat is jó pontnak veszi. A terroristák irányításának megvan az az előnye, hogy nem kell nagyon odafigyelni arra, mikor és kire nyitunk tüzet – bár ez mégsem jelenti azt, hogy velük könnyebb, mert a gép rengeteg rendőrt küld a nyakunkra. Alighogy megkezdődnek a küldetések, mindig feltűnik a láthatáron egy zsaru.

De talán kezdjük az elején. A játéknak szólóban vagy multiplayer módban foghatunk neki, ám mivel a több játékos módot sajnos még nem volt alkalmam kipróbálni, most csak az "egy személyes" küldetésekről fogok szólni. Ezekből több mint 30 van. Választhatunk, hogy egy gyors menetet akarunk-e, avagy egy új karriert kívánunk kezdeni. A "gyors menet" kifejezés mondjuk egy kicsit félreérthető: csupán annyit jelent, hogy egy menet erejéig válogathatunk a már teljesített küldetések közül. (Ez tehát nem azonos azzal az állástöltéssel, amit a főmenü Load pontjánál tehetünk meg.) Mindenekelőtt azonban azt kell meggondolnunk, hogy melyik oldalon kívánunk harcolni.

Csapat összeállítás

A legfőbb különbség a rendőrök és a terroristák harcmodora között, hogy a rendőrök – az emberi élet védelme érdekében – sokkal óvatosabban, szervezettebben dolgoznak, őket irányítva tehát minden lépést alaposan meg kell gondolnunk. A terroristák főnöke csakis a küldetés célját tartja fontosnak, ezért még egy-két fős veszteség bőven belefér a "szórásba". Viszont veszítsünk el akár csak egy rendőrt is egy SWAT csapatból, és – legyünk akármilyen sikeresek is – nem ússzuk meg fejmosás nélkül, ami persze egyben anyagi veszteséget is jelent. A zsaruknál tehát fő a csapatmunka, ami természetesen munkamegosztással jár. A szakosodás már rögtön a kommandó összeállításánál (Assign) kezdődik. Két féle csapatot tudunk létrehozni (illetve már ennyi is van előre megalkotva): "sima" rohamcsapatot (Create Element), avagy mesterlövész csapatot (Create Sniper Element). Ez utóbbi két tagból áll: a lövészből, és az őt segítő megfigyelőből. Mesterlövésznek csak kiképzett fickó állhat be, de a rohamcsapaton belül is vannak olyan pozíciók, amihez képesítés (Certification) szükséges. Az általános küldetésekhez szükséges kommandón belül mondjuk ilyenből csak egy van: a team vezetője. A csapatba rajta kívül még a következők kellenek: egy felderítő, aki egy kis tükrös szerkezettel lopózik az ajtók mellé, és azzal nézi meg, bent majd mire számíthatunk; kell egy hátvéd, aki elméletileg a felderítő fedezésére hivatott; továbbá két egyszerű rohamosztagos, akik a zárt ajtókat takarítják el. A terroristák háromtagú csoportjain belül nincs ilyen szakosodás, náluk tehát csakis a jelentkezők képességeit kell vizsgálnunk. (De talán az sem mellékes, hogy mennyit kérnek egy akcióért...) A jelentkezők képességeit gyakorlatoztatással még tovább lehet növelni, de természetesen az is pénzbe kerül. (Ráadásul időbe is, ami alatt nem vihetjük őket semmilyen küldetésbe.) A zsarukat vizsgáztatni is lehet, ám a különböző bizonyítványok megszerzéséhez már megfelelő gyakorlattal is rendelkezni kell az adott tárgyból, tehát ez már nemcsak pénzkérdés. Mindezekből következik, hogy a jól kiképzett embereinket ne küldjük felelőtlenül a halálba, mert feltámaszta-





Hernandez a tükörben nem lát semmit, szóval nyugodtan behatolhat a kommandó

ni senkit nem lehet – de ha csak megsebesülnek is, akkor is kivonódnak a forgalomból a következő körre. Egyébként az is előfordul néha, hogy egyes rendőröket jogtalan fegyverhasználatért bizonyos időre felfüggesztenek. Hasonló esetek persze az ellenkező oldalon is történnek, csak ott a kényszerűen kihagyott küldetések alatt általában a börtönbüntetésüket töltik a barátaink.

A csapatunk összeállításánál nem szabad megfeledkeznünk a megfelelő felszerelés beszerzéséről sem (Equipment). A kezdő csapatok tagjainak ugyan már eleve meg van vásárolva a cucc, viszont a későbbiekben magunknak kell erről gondoskodnunk. Ha erről megfeledkezünk, szerencsétlen embereink mindössze egy pisztollyal fognak rendelkezni. A zsaruknak a fegyverek mellett könnyGázgránátokat, elsősegély csomagokat, feszítővasakat vehetünk, a terroristák esetében pedig csapdákat vagy olajoshordókat vásárolhatunk – s még egy rakás egyéb dolgot, amire az aktuális küldetésben szükség lehet. Az összeállított készletet nem árt elmenteni a Save Game ikonnal, ez ugyanis ugyanolyan állásmentési lehetőség, mint amilyet a küldetések után ad be a gép.

INDUL AZ AKCIÓ

Ha összeszedtünk minden szükséges embert és eszközt, a Play Scenariora kattintva indíthatjuk az aktuális küldetést. Ekkor ki kell választanunk, mely csapatainkat fogjuk bevetni, és már indul is móka. A játéktér felépítése igen egyszerű: baloldalt van a terep és a szövegablak, jobboldalt az embereink panelje és a kicsinyített térkép, e kettő között pedig a parancsikonok. A parancsikonok egy része mindkét félnél egyforma, melyek (egy egység kiválasztása után) a következők: Lopakodás/Futás (Stealth/Dynamic), Térdre ereszkedés (Kneel), Felszólítás/figyelmeztetés (Challenge), Tárgyak felvétele (Pick Up), Tárgyak eldobása (Drop), Fedezés (Cover), Parancsok jóváhagyása (az egész csapatra vonatkozó utasítások ellenére, Initiate), Automatikus jóváhagyás (Initiate Lock), telefon (CNT), a terep és a térkép ablakának kicserélése (Switch Maps), és végül az opciós panel behívása. Ez utóbbin a scroll sebessége és egyéb paraméterek beállításán kívül két igen hasznos gombot is találhatunk: az egyikkel a küldetés lényegét kérhetjük újra (Mission Synopsis), a másikkal pedig a játékban használt szakkifejezésekre kérhetünk magyarázatot (Glossary). Visszatérve azonban az ikonokra, a rendőri erők speciális utasításai a következők: Letartóztatás (Arrest), Megmentés/elkísérés a bázishoz (Rescue), Vizsgálódás (Search), Hatástalanítás (Disarm), Belépés az ajtókon (Entry), Helikopter hívása (Chopper), Tank hívása (Tank), Szabadkezet adni az orvlövésznek (Sniper Option).



A helikopter a levegőből segíti a kommandósok munkáját

Végül jöjjenek a terroristáknak adható parancsok: Verekedés (Fight), Túszszedés (Take Hostage), Túsz magára hagyása (Coral Hostage), Túsz elengedése (Release Hostage), "Megadom magam!" (Surrender), Jármű igénybe vétele (Vehicle).

A felsorolt dolgok közül most kicsit részletesebben térnék ki a leggyakrabban használtakra. A telefon elsősorban a rendőröknél lesz fontos, ezzel tartjuk ugyanis a CNT-vel, azaz a "rábeszélő bizottsággal" a kapcsolatot. Ez a pszichológusokból álló csoport először mindig megpróbálja meggyőzni a túszszedőket, mennyire nincs igazuk. Igaz, ez sosem sikerül, viszont a dumával egy ideig elvonhatjuk a terroristák figyelmét, és így váratlanul támadhatunk. Megesik, hogy egy házban nincs telefon, vagy egyszerűen bent nem veszik fel, ilyenkor a CNT általában egy mobil telefon bejuttatását javasolja egy jól látható helyre – ha van hozzá kedvünk, ezzel megpróbálkozhatunk. (A telefon ez esetben a szakaszvezető tárgyai közt fog megjelenni.) A következő érdekes téma: a helikopter hívása. Ennek több esetben is hasznát vehetjük, a legalapvetőbb utasítás például az, hogy körözzön a helyszín felett, s így senki sem távozhat onnan angolosan. Végül még a Sniper Optiont emelném ki, ez a kapcsoló ugyanis főként eleinte lesz hatásos. Ha egy épületben csupán egy terrorista tartózkodik, vagy esetleg több, de már lövöldözésig fajult a helyzet, ne habozzunk zöld utat adni a lövészeinknek, akik így azonnal tüzelni fognak, amint lehet.



A gonosz SWAT-es fiúk már megint nem hagynak nyugton terrorkodni, szóval bánatomban felgyújtok egy marijuána-ültetvényt



A bankba való bejutás eszköze esetünkben nem a kilincs, hanem a pajszer

A terroristák oldaláról szemlélve a dolgot, a túszok szedése a legfontosabb; minél sűrűbb "élő fallal" bástyázzuk el magunkat, annál óvatosabban támadnak a rendőrök. A legnagyobb baj az, hogy a túszok előszeretettel próbálnak meg meglépni, és még sokszor a verés sem hat rájuk. Ha pedig tűzharcra kerül a sor, szinte mindig pánikba esve menekülnek, szóval a túszt kísérő figuránkkal ne nagyon lövöldözzünk. A terroristákkal amúgy általában egyszerűebbek a küldetések: miután végzünk a dolgunkkal, csak ki kell sétálnunk a térképről. Nincsenek korlátozások: bárhol használhatunk gránátokat, s általában a civilekre sem kell vigyáznunk. A meneküléshez gyakran autót is használhatunk, erre szolgál a Vehicle ikon.

ÉRTÉKELÉS

A Sierra nagyon eltalálta a SWAT 2 atmoszféráját: a remek zenék az események hatására változnak, s a tűzharcoknál a fegyverek is pompásan muzsikálnak. Tulajdonképpen a grafikával se lenne semmi problémám, csak nem ártott volna egy nagyítás opció, mivel a nagyobb kavarodásokban sokszor alig lehet kivenni, ki a túsz, ki a rendőr, és ki a rosszfiú – így vicces kitalálni, hogy kire is lőjünk. Annak ellenére, hogy a figuráink – nagyon intelligensen – a terepen gyalogolva mindig a legrövidebb utat keresik, a játszhatóság szempontjából az irányítással sem voltam egészen kibékülve. Néhány dolgot, mint például a mesterlövészek elhelyezését a tetőn, csak körülményes módon lehet megoldani – vajon miért nem elég, ha rákattintunk a tetőre, s miért muszáj külön a puskájukat kiválasztanunk? Az sem tetszett, hogy a jobb egérgombbal nem csupán az utolsó parancs kijelölését töröljük, hanem az összes kijelölést is. Ennek eredményeképp ha például lövöldözünk, a fegyvert eltenni csak úgy lehet, ha újra rákattintunk. Mindenezek ellenére azonban akik egy kicsit is érdeklődnek a kommandósok a munkája iránt, egészen biztosan nem fognak unatkozni a program mellett. Háborús játékokkal már Dunát lehetne rekeszteni, de hol van még egy olyan stratégiai játék, ahol rendőröket alakíthatunk, ráadásul ennyire életszagú helyzetekben?! (Kint az utcán, Zolikán – CoWboy)

V.Z.

SWAT 2

http://www..com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM

Leendő rendőröknek illetve terroristáknak kiváló felkészülés

86%

MÁSFÉL ÉVTIZED CSATAZAJ

THE OPE ART O

Hah! – kiáltottam fel, amikor először megpillantottam üzemben az Operational Art of Wart (a továbbiakban helytakarékossági okokból maradjunk az OpArt megnevezésnél, remélhetőleg a művészeti főiskolások nem fognak megorrolni rám érte). Ez a három karakter nálam rendszerint ez elégedettség, a meglepetés, illetve a kezdődő röhögőgörcs félreismerhetetlen jele. A cikk befejezéséig még nem döntöttem el, hogy esetünkben melyikről is van szó, szóval ennek megítélését a kiváló ízléssel megáldott Olvasóra bízom (aki kiváló ízléséről már akkor tanúbizonyságot tett, amikor nekiállt elolvasni kisbecsű soraimat). Lényeg a lényeg: az OpArt minden tekintetben bohó ifjúkorom kedvenc játékait idézte fel bennem. Úgy egy évtizeddel ezelőtt igen jól szórakoztam azokon a lámákon, akik a monitoromra bámulva olyan ostoba kérdéseket tettek fel nekem, hogyaszongya: "Mit csinálsz azokkal a kockákkal?" – miközben fogalmuk sem volt arról, hogy itt egy roppant komoly hadművelet folyik, és éppen egy igen erőteljes átkarolásban zavartak meg idegesítő kukorékolásukkal. Na mindegy.

Szóval az OpArt azokat az időket idézi, amikor a real time cuccok tömeges feltűnése előtt a stratégiai (vagy pontosabban: háborús) játékok fejlődése két különböző irányba tolódott el: a Panzer General és klónjai által fémjelzett, grafikailag is némi szórakozást nyújtó, valamelyest látványos irányba; illetve a Stalingrad és – csekély számú – hasonmásai stílusába, amelyben a grafikai" minimal art" mellett inkább az apró adatok domináltak. Az OpArt ennek a két stílusnak valami egészen egyedi keveréke: az Empire/Talonsoft duett Battleground-sorozatában használt engine-t úgy csiszolgatták, hogy a két stílust minél jobban összekeverjék. Meglehetősen érdekes turmix jött ki belőle.

A játék alcíme (Volume 1: 1939-1955) meglehetős pontossággal behatárolja a játék által feldolgozott időszakot, bár egy avatott stratégának első pillantásra némi hiányérzete támadhat, ugyanis nem lehet campaignt, azaz egymásba láncolt küldetéseket játszani. Ennek főleg logikai okai vannak, ugyanis az egyes scenariok nem kapcsolódnak egymáshoz – de aki már egyszer végignyomott egyet, az a méretekből adódóan talán nem is igen vágyik ilyesmire. A játék 17 küldetése a dátumból adódóan természetesen a II. világháború csatáira koncentrál, ahol is egyaránt megtalálhatunk klasszikus csatákat/hadműveleteket (Franciaország lerohanása, a krétai deszant hadművelet, a normandiai vagy a szicíliai szövetséges partraszállás), és kevésbé ismert mozzanatokat (Rommel ellentámadása a Kasserine-hágónál, vagy a szovjet ellenlökés Harkovnál '42 márciusában). Mivel a játék nemcsak a II. világháborúra koncentrál, akad egy-két egyéb műsor is: az 1948-as arab-izraeli háború, koreai háború, valamint egy elméleti küldetés (III. világháború) 1955 zűrzavaros politikai viszonyai közepette. Az egyes scenariok egyébként meghatározzák a parti hosszát is, hiszen egy kisebb összecsapás (pl. Arracourt'44) lényegesen rövidebb ideig, kisebb területen és kevesebb egységgel zajlik, mint mondjuk egy nagyobb hadművelet (pl. France 40). Indítás előtt kiválaszthatjuk, hogy a gép melyik felet irányítsa, illetve játszhatunk egyszerre ketten is helyben, vagy akár a meglehetősen ódon PBEM-módszerrel is (Play by e-mail, vagyis az egyik fél lépése után a gép elmenti az állást, amit a másik majd visszatölthet, ha hozzájutott).



A bolsevik hordák 1955-ös előretörését még idejében sikerült feltartóztatni



Rundstedt jobban csinálta a valóságban, de azért ez a kisebb ívű átkarolás is beválik a franciák ellen

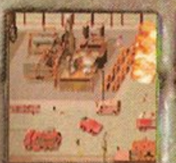
Mint a képek is mutatják, a grafikára igazán nem érdemes szót vesztegetni, hiszen tulajdonképpen ugyanarról van szó, mint a mindenki által jól ismert Battleground-sorozatnál: a hatszögű pozíciókra osztott térképet nézhetjük 2D-ben (a szokásos négyzetekkel) és – úgynevezett – 3D-ben, mindkettőt két nagyításban. A kicsinyített méret egyébként gyakorlatilag teljesen használhatatlan, maximum a helyzet áttekintésére szolgál (bár arra tökéletesen megfelel a stratégiai térkép is). Vizuális orgazmus tehát nem nagyon várható, bár egy ilyen típusú játéknál nem is igazán ez a lényeg.

Egy adott pozícióban levő egység jobb felső sarokban látható kinézete ugyan ad némi támpontot, hogy vajon mivel is lépünk, de azért igen idegesítő, hogy az egységek nem feltétlenül úgy festenek, mint ahogy kéne. Sebaj, az egység ablakában mindig láthatjuk a kiválasztott csapat legfontosabb tulajdonságait: a kereszt a harckészség (a sötétzöld a legjobb, pirosnál az egység újraszervezés alatt van vagy pánikban – ilyenkor nem léphet, szóval a legjobb, ha beássuk őket), a többi három szám pedig a támadását, védekezését és a mozgási pontjait mutatja. Egy pozíción belül természetesen több egység is lehet, amelyek között bal klikkel válogathatunk. A hatszög alakú pozíciók jobb oldalán levő fehér pontok mutatják, hogy az adott helyen hány egység található, a bal oldalon levő "lámpa" pedig azt jelzi, hogy még hány csapattal léphetünk oda. A kiválasztott egységnél egy elasztikus nyíl (á la SM Gettysburg) mutatja, hogy meddig léphet el, a számok pedig azt, hogy a pozíció hány mozgási pontot "fogyaszt" (vasúton vagy úton nyilván kevesebbet, mint mondjuk egy erdőben). A csapatokat mozgathatjuk egyenként illetve csoportosan is (egy pozícióban Group Move, de kijelölhetünk több pozíciót is). Sajátos módon a Group Move nem az azonos alakulatba tartozó csapatok mozgatását jelenti, hanem az azonos pozícióban lévőkét. Mozgás közben nincs ambush (vagyis ha közben ellenséges csapatba ütközünk, nem lesz veszteség), viszont a visszavonulással (vagy az ellenséges csapatok melletti mászkálással) óvatosan kell bánni, ugyanis ha az ellenfél harckész, és a támadása nagyobb, mint a védekezésünk, akkor fogságba ejtheti a csapatunk egy részét (engaged) vagy akár teljesen meg is semmisítheti (evaporated). Jobb klikkre jön elő az egység parancsmenüje, ahol a következőket adhatjuk meg:



A JG 20 vadászezred ugyan egy kicsit gyengélkedik, de a földi fiúk bátran nyomulnak Párizs felé

- a nagyobb egységeket 2-4 kisebb alakulatra bonthatjuk, illetve ha egy pozícióban vannak, ismét összevonhatjuk
- szállítási opciókat adhatunk meg. Ha az egység olyan pozícióban áll, ahonnan vasútvonal vezet, akkor felpakolhatjuk vonatra, és mozgáspontvesztés nélkül fuvarozhatjuk őket a vasútvonal végéig. Ilyenkor persze a légitámadások alkalmával jóval sérülékenyebbek, mintha gyalog galoppoznánk velük. A légi szállítású (AB vagy Airborne) illetve ejtőernyős (Para) alakulatokat repülőgépen is mozgathatjuk. Az előbbieket egy reptéren, az utóbbiakat bárhol ledobhatjuk, de egy ilyen légifuvart csak akkor vállaljunk, ha az adott körben a vadászaink légifölény bevetései jóval meghaladják az ellenfélét. A kétéltű hadműveleteknél pedig a B-vel jelölt pozíciókban be- illetve kihajózhatunk csapatokat;
- megjavíthatjuk/rongálhatjuk a pozí-



OPTIONEN

KARTE


VÉSZHELYZET
TopWare INTERACTIVE



NEED FOR SPEED III
HOT PURSUIT



576 KByte POSZTER

OPTIONEN

KARTE

HŐSÖK AZ ÉLETEKÉRT

VÉSZHELYZET

cióban levő hidakat, ha az alakulatban vannak műszakiak (a Reportban van Engineering tulajdonság). Ez marhára tetszik, márcsak azért is, mert ilyet még nem láttam hasonló játékban, pedig igazán logikus esemény. Ha stratégiailag védekező pozícióba kényszerültünk, akkor a hidak megrongálásával igencsak lelassíthatjuk az ellenfél előrenyomulását (a "super river" megjelölésű folyókon pedig lehetetlenné is tehetjük), mert a folyón való átkelésre csak egyes alakulatok képesek, és akkor is marha sok mozgási pontba kerül. Ezzel igen jól lehet kombinálni – a baj csak az, hogy a pályán nem lehet látni, hogy hol vannak a folyókon épségben levő hidak! Ez csak onnan derül ki, ha egy csapattal az adott helyre lépünk, és a menüjében megjelenik a rombolási opció... A lerombolt hidakat természetesen helyre is lehet állítani, ugyanúgy, mint a lebombázott vasútvonalat. Utóbbit azonban csak akkor tehetjük meg, ha a pozícióban levő alakulatban van Rail repair crew (ld. a Reportnál);

■ a Deploy-parancsokkal a csapat mozgatását határozzuk meg. Ez alapállapotban rendszerint Mobile (vagyis mozgatható), de a Dig Innel meg is erődíthetjük a pozíciót, azaz beáshatjuk a csapatot. Más játékokkal ellentétben az erődítés – logikusan – akkor is megmarad, ha a csapat közben ellép, viszont ha egy előzőleg megerősített pozícióba lép az alakulat, akkor ismét be kell ásni, hogy az erődöt használatba vegye. Ha egy alakulatot a Deploynál lokális vagy taktikai tartalékba helyezünk, akkor a harcoknál automatikussá válik a mozgása: mindig magától abba a pozícióba lép (ha tud), amelyet az ellenség nagyon támad;

■ az Orders-parancsoknál adhatjuk meg, hogy az alakulat meddig folytassa a támadást/védekezést. Ignore Lossesnél nyilván sok lesz a hősi halott, míg Minimize Lossesnél akkor is visszavonulót fúj, ha tulajdonképpen nyugodtan ki is tarthatna. Nyilván a limitált veszteség beállítás az ideális, bár az igen idegesítő, hogy globálisan (az összes csapatnak egyszerre) nem lehet ezt meghatározni – a védekező küldetésekben alapállapotban rendszerint a gyors pucolás van a legtöbbnél megadva;

■ a Unit Reportnál az utolsó lóig megnézhetjük az egység részletes összetételét és különböző tulajdonságait, a Formation Reportban pedig megkukkanthatjuk, hogy az alakulat magasabbegységébe tartozó többi alakulat (a kiválasztásnál keretek is mutatják őket) éppen mit művel.

Támadni természetesen a szomszéd pozícióban levő ellenfelet lehet (leszámítva a tüzérséget vagy a csatahajókat, amik a scenario méretétől függően 2-5 pozícióra levő csapatokra is durrogtathatnak). Az egység támadhat egyedül, illetve a pozíciójában levő többivel karöltve, vagy rohamra küldhetjük akár a célponttal szomszédos összes csapatot is, amelyeknek épp nem lett Dig In parancs kiadva. Utóbbi két esetben a célt sorban fogják a támadó alakulatok rohamozni, ha pedig az ellenfél meghátrál vagy hősi halott státuszba kerül, akkor 1-2 csapatunk el is foglalja a pozíciót. Az egyes összecsapásokról (események, veszteségek) a kör végén természetesen részletesen tájékozódunk. Külön történet a légierő használata. Gépeinkkel támadhatunk egy adott pozíciót, illetve megadhatunk egy harcászati feladatot, amikor automatikusan ténykednek. Air Superiority bevetéssel a vadászokat a légifölény megszerzésére utasíthatjuk (mondjuk a bombázókat is, de ez kevésbé hatékony eljárás): ilyenkor az ellenfél mindennemű légi tevékenységére közbeavatkoznak. Interdiction küldetéseknél a gépek az ellenfél mozgó csapatait támadják, Combat Supportnál pedig a harcoló alakulatainkat fogják támogatni. Az avatott stratégák természetesen a légierőnek adják ki először a parancsokat, de előbb bekukkantanak a View-menü Air Briefing pontjába, ahol a két fél aktuális körben zajló légi tevékenysége pontozva is látható. Amennyiben nem óhajtunk új temetőket nyitni, nyilván nem célszerű gépeinkkel pozíciót támadni vagy Interdiction/Combat Support-bevetésre küldeni őket, ha az ellenség légifölény bevetései a miénknél magasabbak. Ha viszont ez nulla, de egyéb bevetést repül, akkor Air Superiority-t repülő vadászaink igen vidám vadkacsalövészet részesei lesznek, miközben merész bombázóink nyugodtan támadhatnak bármit (például az ellenfél reptereit, hogy csak egy ötletet mondjak).

RATIONAL
F WAR


A 2. légiflottának ma szemlátomást sűrű napja lesz

Egy-egy küldetés elején a program rendszerint megsaccolja, hogy a játék hány körön keresztül fog tartani, de ez mondjuk nem feltétlenül biztos. A győzelmi faktor két részből tevődik össze: az elfoglalt illetve megtartott stratégiai pozíciók pontszámából, illetve az ellenfélnek okozott és saját veszteségek arányáért járó pontokból, amiről egyébként – többek között – minden körünk elején tájékozódhatunk. A scenario eligazítását egyébként nem árt alaposan átböngészni, ugyanis néha egyes pozíciók kulcsfontosságúak lehetnek (azaz mindenképpen támadni/védeni szükséges őket). Szép példa mondjuk a Fulda 55, azaz a III. világháború, ahol mindkét fél egy-egy város elfoglalásával elvághatja az ellenfelet az utánpótlástól, illetve a játék azonnal véget ér, ha a szovjetek elfoglalják Frankfurtot.

Még hosszasan sorolhatnám a játékosok életét megkeserítő/megédesítő apróságokat (időjárási tényező, utánpótlás, satöbbi), de helyünk véges, tehát áttérünk az értékelésre. Az biztos, hogy az OpArt csak egy igen szűk rétegnek nyeri el majd a tetszését, hiszen mind grafikailag, mind a hangokat illetően egész egyszerűen értékelhetetlen. Aki viszont szeret bonyolult szabályok alapján sakkozni (mert tulajdonképpen erről van szó ennél a stílusnál), illetőleg hozzám hasonlóan az apró adatok szerelmese, az biztos lefonja a lábát, mert a játék ebben a tekintetben nagyszerű! Hadjáratot ugyan nem játszhatunk benne, de egy-egy nagyobb hadművelet akár 7-8 órát is eltarthat – szóval erre nincs is különösebb szükség. Ráadásul a gép igen jól játszik, tehát egyedül is kellemes kihívást jelent. Van ugyan néhány apróság, amin csiszolhattak volna: mi értelme van a magasabbegységeknek, ha nem lehet nekik általános parancsot kiadni; kit érdekel az utánpótlás részletezése, ha az automatikus, és nem szólhatunk bele, hogy melyik csapat miből mennyit kapjon; miért nem lehet légi utánpótlást ledobni; miért nem lehet különböző alakulatokat összevonni; – kérdezhetném, ha nagyon szőrözni akarnék. De nem akarok. Értékelésnek legyen elég annyi, hogy az otthoni gépemen eddig csak három játék (Civ2, Panzer General 2 és a Shanghai Dynasty) úszta meg idáig az uninstallás vidám procedúráját – most nagyon úgy tűnik, hogy az OpArt is meg fogja...

CoVboy


Ez a koreai állapot unszimpi egy kicsit, szóval az editorral segítünk egy kicsit az ügyön

operational art of war

Empire Interactive
http://www.empire.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, SB-kompatibilis hangkártya, Win95

Igen-igen ronda, viszont igen-igen kellemes. Egy fanatikusnak.

80%

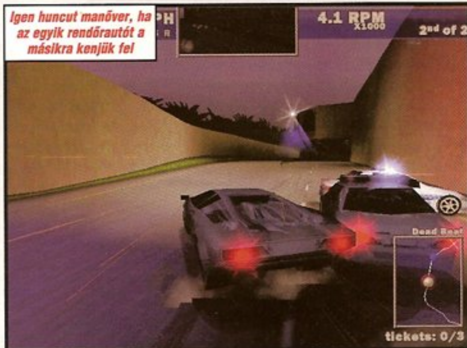
Abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy volt alkalmam tesztelni a Need for Speed 3 PlayStation-változatát is, így van összehasonlítási alapom. A játék nagyon jó volt PSX-en, ezért sokat vártam a PC-s változattól is. Nos, kijelenthetem, hogy ég és föld a különbség – a PC javára! Az 576 Konzolban azt írtam, hogy az NFS3 legfeljebb másodhegedűs lehet a Gran Turismo mellett – ezúttal azonban azt kell mondjam, hogy akár megjelenik végül a Gran Turismo PC-re, akár nem, az NFS3 állni fogja vele a versenyt. A konzolos verzióhoz képest annyi új grafikai effektus és ötlet tarkítja a programot, hogy bátran merem állítani: a PC-s autóversenyek új királyát köszönthetjük.

MÁR MAJDNEM MINT A VALÓSÁG

Ami a grafikát illeti – mivel egy EA videót már jóval a tesztverzió kézhez vétele előtt megcsodálhattam – már előre tudtam, mire számíthatok. Csak az volt kérdéses, hogy hogyan fog futni az én gépemen. És lássatok csodát: az én – egyesek szerint már őskövületnek számító – P133-asomon (egy Diamond kártyával megtámogatva) még full grafikával is élvezhető a sebesség. Igaz, ami igaz, a minimum követelmény ettől függetlenül P166 – de ezt csak akkor lehet érezni, amikor egyszerre túl sok dolog történik a képernyőn. A pályák káprázatosak. A fényhatások mindenhol tökéletesen realisztikusak – a 3D-kártyák segítségével az utcai lámpák nemcsak hogy megvilágítják a terepet, de még a fények csóváját is látni. Az éjszakai versenyeknél a terepen körbe-körbe pásztázó rendőrségi villogók effektusa külön szám, nem is szólva a kocsink fényszórójáról: közeli aszfaltot jó erősen világítja meg a tompított fény, míg ha távolabbra tekintünk, egyre gyengébben sejlenek elő a tárgyak – ez egyszerűen tökéletes! Ha egyébként meguntuk a vaksi vezetést, feltehetjük a lámpát fényszóróra is, mert természetesen azt is lehet. A kocsik kidolgozottsága pedig még pályákénál is jobb: többféle részletesség közül választhatunk, s ha a maximum beállításra rátesszük még a metál effektust is, az eredmény szinte már fénykép minőségű... vagy legalábbis amíg el nem indulunk. Sajnos – az általam tesztelt béta-verzióban legalábbis – ez az egy dolog hibádzik: menet közben ugyanis egy helyben maradnak a fényezésen tükröződő fák, és ez elég illúzióromboló. Kár, mert amúgy a megoldás kenterbe verné a Gran Turismo hasonló effektusát. De tulajdonképpen nem is annyira fontos az egész, hiszen a valós időben beárnyékolt, a megszólalásig valósághű sportautók normál fényezéssel is pompásan festenek.

FLÚGOS FUTAM

A játék – ahogy PlayStationön is – összesen nyolc pályát tartalmaz, plusz egy jutalom helyszínt, ami a kieséses bajnokság teljesítése után lesz általánosan választható. A pályákon egyrészt párbajokat vívhatunk, másrészt nyolc résztvevős versenyeket rendezhetünk, s tehetjük mindezt egyedül, vagy ketten, osztott képernyővel (One Player/Two Player), továbbá egy igazi PC-s játékhoz méltóan természetesen hálózaton vagy modemen keresztül is lehet nyomulni (Connect). A választékban az egyszeri menetek (Single Race) és a bajnokságon (Tournament) kívül van egy kieséses rendszerű bajnokság (Knockout), és ami talán a legizgalmasabb, a címadó Hot Pursuit – ezt nagyjából autós üldözésnek lehet fordítani. Na ez utóbbi üzemmód az, ami igazán érdekes! Azt már PlayStationön is igen mulattató ötletnek találtam, hogy a minket üldöző rendőrök a kihangosítójukon próbálnak utasítgatni minket – pedig ez még semmi! A PC-verzió esetében a következőt kell elképzelni: az autónk rádiója pontosan a rendőrségi URH sávra van beállítva. Elindul a menet, mire az ellenfelem rögtön elhúz tőlem, ám némi vigaszt nyújt, hogy hamarosan egy közeli járőrkocsi szól be a központnak, miszerint egy sárga Lamborghinit vett üldözőbe. Az örömöm nem tart sokáig, mert pár másodperc múlva meg egy másik hang egy fekete Corvette üldözésére kér engedélyt, és rögtön fel is tűnik a visszapillantómban a piros-kék, villogó fény. Döbbenetesen jók a dumák: még azt is mondják, hogy hol akaszkodnak rá az emberre, vagy hogy hol szándékoznak kordonokat vonni; szóval arról is értesülünk, hogy hol jár az ellenfél, és arról is, hogy hol várhatóak extra nehézségek. A fakabátok frankón mindent jelentenek, többek között azt is, ha az ellenfelünknek sikerül áttörnie a kordont.



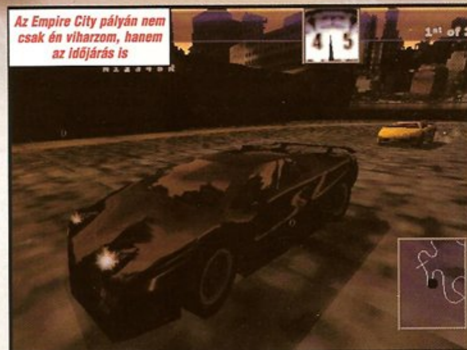
Igen huncut manőver, ha az egyik rendőrautót a másikra kenjük fel

A következő érdekes dolog, amit a-PC verzióban tapasztaltam, hogy ennél a Pursuit-módnál a járőr Corvette is választható. Nosza nekem sem kellett több, gyorsan kipróbáltam – már csak azért is, mert kíváncsi voltam, vajon hogyan fogják a zsaruk ezt a kocsit megnevezni. Talán lopott járőrkocsinak? Amikor betöltődött a játék, hirtelen azt hittem, véletlenül másik üzemmódot választottam: mit keres a pályán nyolc induló autó? Áttanulmányoztam a szokatlan kijelzőtáblát, és rájöttem a megdöbbentő tényre: nem loptuk az autót, hanem mi léptünk be a rendőrség kötelékébe. Ez aztán a jó móka! Reszkessetek pofátlan gyorshajtók! Most emberetekre találtatok!

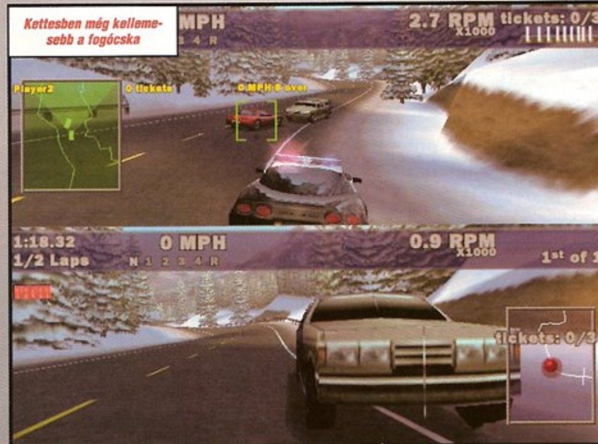
Az üldözés egyébként – akár üldözők, akár üldözöttek vagyunk – teljesen valósághű: nem elég ha a rendőr megelőzi a gyorshajtót, le is kell szorítania, és teljesen le kell állítania. (A PC-verzióban még az ablakhoz odalépő fánkzabáló alakját is kidolgozták.) Ha tehát például túlszalad rajtunk a zsernyák, meg kell for-

EZ MÁR DÖFI!





Az Empire City pályán nem csak én viharzom, hanem az időjárás is



Kettesben még kellemesebb a fogócska

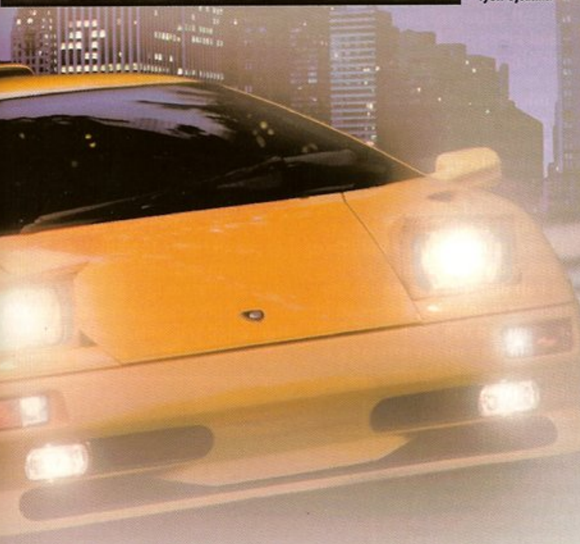
dulnia, hogy elkapjon minket, mi pedig bármerre, akár hátrafelé is menekülhetünk – igaz, úgy nem valószínű, hogy megnyerjük a versenyt. De talán még nehezebb a dolgunk, ha mi játsszuk a rendőrt. Amint bekapcsoljuk a szirénát, a gyanúsított nyomban a gázba tapos – javasolt tehát, hogy csendben, alattomban közelítsük meg a kiszemelt áldozatot, és csak az utolsó pillanatban adjuk a tudtára, kik

ahol kiválaszthatjuk a váltónk típusát, a kocsink színét (a típusok eredeti gyári színei mellett saját színt is kikeverhetünk), vagy hogy legyen-e blokkolásgátló. A menüben még összehasonlíthatjuk egymással a különböző kocsikat, megnézhetünk egy bemutatót a kiválasztott kocsinkról, és akár tuningolhatjuk is, végül a Download Car ikon pedig arra engedi következtetni a felhasználót, hogy az Internetről még majd további autókat is le lehet szippantani.

Amennyiben nem bajnokságot indítunk, a pályaválasztás ikonja is aktív lesz (Location), melynél szintén több dolgon állíthatunk. Meghatározhatjuk a körök számát, a menetirányt, tükrözhetjük a pályát, valamint kipróbálhatjuk, milyen éjszaka



Érdekes. Pedig ha jól emlékszem, mostanában egyetlen olajüzletben sem vettem részt



is vagyunk. (A szirénát a duda billentyűjével kapcsolhatjuk be, s ezzel jelöljük ki egyben az üldözőbe vett kocsit is.)

TÖMÖREN A KEZELÉSRŐL

Az autók választéka is kibővült a PlayStation-verzió óta. Ha rábökünk a Player Car melletti kis nyílra, a következők közül választhatunk: Chevrolet Corvette C5, El Nino, Ferrari 355 F1 Spyder, Ferrari 550 Maranello, Jaguar XJR-15, Jaguar XK8, Lamborghini Countach, Lamborghini Diablo SV, Mercedes CLK-GTR, Mercedes SL600. A felsoroltak közül mondjuk néhány név eleinte még nem lesz aktív: a három legprofibb autót csak a különböző nehézségű bajnokságok teljesítése után kapjuk meg. A listán látható továbbá még az említett közszolgálati Corvette és egy hasonló funkciójú Diablo – ezek értelemszerűen csak a Hot Pursuitnál választhatók.

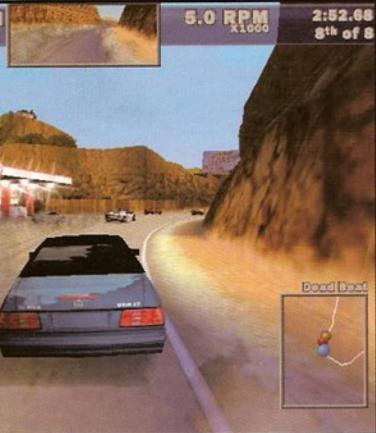
A menürendszer nagyon ötletes, ugyanis ha csak nagyjából akarunk a témákon belül válogatni, akkor a kis nyilakra kell kattintanunk, ha viszont részletesebben is akarunk az adott dologgal foglalkozni, akkor magára a témakör nevére kell mutatnunk. A kocsiválasztás esetében például így hozhatjuk be azt a menüt,

avagy mostoha időjárásban vezetni. Megnézhetjük az adott pályára vonatkozó rekordokat is, vagy általános infot kérhetünk a helyszínről.

A rivális autók ikonjára kattintva (Opponent Car) beállíthatjuk azok tudását, a számukat, vagy akár civil forgalmat is bekapcsolhatunk. Érdekes még a Driving Assists menüpont, amivel "megkérhetjük" a gépet, hogy segítsen nekünk fékezni, kijönni egyszerűen az ütközésekből, az autót az úton tartani, vagy megkeresni az ideális íveket. A PC-verzió egyik remek újítása, hogy még navigátort is kérhetünk, aki folyamatosan mondja, mire számítsunk – akárcsak egy rally-versenynél.

Noha a fent említettek a különálló futamokra vonatkoztak, ugyanezeket találjuk a bajnokságoknál is, csak hát az "éles" futamoknál jónéhány lehetőség le van tiltva. Viszont megjelenik egy újabb fontos menüpont, a Type: ezzel a bajnokság nehézségi szintjét állíthatjuk be.

A verseny indítását (Race) és a környezeti paraméterek opcióit (Options) mindig a képernyőn alul láthatjuk. Az opciókat egyébként a verseny közben, az Esc lenyomásával is elérhetjük – többek között a grafikai effektusokat is ezen belül kapcsolgathatjuk be vagy ki. Nagyon tetszett, hogy az opcióknál még a kijelző HUD-ot is az ízlésünknek megfelelően pakol-



A PlayStation-verzióban – többek között – ez a 600-as Merci sem szerepelt

hatjuk össze. A futamok után visszajátszás is van, s ha akarjuk, ki is menthetjük a remeklésünket. Hasonlóképpen az állást és a szellemkocsikat is el lehet menteni, s mindezeket értelemszerűen a főmenü Load parancsával lehet a későbbiekben visszahívni. A visszajátszás mellesleg nagyon profi: amellett, hogy nyolc különböző kameranézet választható, még a visszajátszás sebességén is változtathatunk.

A PÁLYÁK

Ahogy arra már utaltam, a pályák kidolgozása rendkívüli: az utunkat kidönthető táblák és kerítések szegélyezik, az útviszonyokat illetően pedig a sivatagi homoktól a jeges aszfaltig minden megtalálható. Érdekes megoldás, hogy



Az útviszonyoknak nem megfelelő vezetési stílus klasszikus esete...

valójában csak négy helyszín van, és azokon két féle (hosszabb/rövidebb) útvonal van, két féle évszakban. A vidéki pályán például először még sárga faleveleket kavar fel a menetszelünk, az ötödik futamban viszont már hó fedi az egész tájat. Mindegyik pálya roppant igényes, mindenhol van valami aktív tereptárgy. A szántóföldek felett egy permetező repülőgép köröz, a sivatagi kanyonban egy vonat robog át a magasban, a trópusi város kikötőjéből egy luxusóceánjáró indul útjára, a hegyvidéki síparadicsomban libegő működik, a neonfényekkel teli Empire City főterén pedig egy helikopter csap zajt. Ez utóbbi nagyvárosi helyszín (az említett jutalompálya) egyébként nemcsak a legszebb, hanem a legérdekesebb pálya is; ha elég szemfülesek és ügyesek vagyunk, több helyen is találhatunk átjárókat, melyeken át nem csekély mértékben lerövidíthetjük az utat.

A VÉGSZÓ

A Need for Speed második – roppant gyenge – epizódja után nagyon kellemes meglepetés volt a harmadik rész PlayStationre, és most a PC-verzióval még jobban sikerült az EA-nak meglepnie. Csak ámultam és bámultam, annyi csodás megoldás és figyelmesség van ebben a programban. Átmenetek például az ellenkező sávba, mire a szembejövő autó rámvillant – minden semmiségnek figyelmet szenteltek. A már kitárgyalt fényhatásokon kívül pedig több tucat jópofa effektus színesíti a látványt: havazásnál például megolvadnak a kamera lencséjén a pelyhek. A konzol verzióhoz képest a játék irányítása némileg valósághűbb, ugyanakkor könnyebb lett (a kézifék folyamatos használata helyett elég csupán a motorfék), viszont ezzel egyetemben az úttartás is más, és könnyebb felborulni. Azzal is a realitást próbálták fokozni, hogy a durvább borulásoknál még ki is gyullad az autó. Lehet ugyan, hogy a tuningolás és egyáltalán a kocsik viselkedése nem annyira ragaszkodik a valósághoz, mint mondjuk a Gran Turismoban, de hát érzésem szerint nem is ez volt a cél. Ha a legendás Need for Speednek (az elsőnek) akartak egy méltó harmadik részt csinálni, ez kiválóan sikerült!

V.Z.

need for speed III

Electronic Arts
http://www.ea.com

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	BONA

Minimum: P166, 16MB RAM, 4xCD, Win95, DirectX kompatibilis hangkártya
Ajánlott: 266PII, 32MB RAM, 3D-kártya

A valaha volt nagy név ismét a régi fényében tündököl

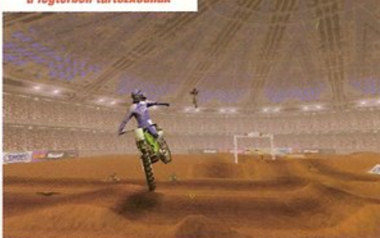
95%

MOTOCROSS MADNESS

Szeretsz motorozni? Szereted azt a szabadságot, amit csak a motorod nyújthat számodra? Szereted azt az érzést, amikor az országúton száguldva érzed a hűvös szél simoga-tását a bőrödön, és látod a felkelő nap első sugarait? (Nem. Nekem kicsit kevés az a két kerék – CoVboy) Meg az elütött állatok tetemeit az úttesten? Ha ráadásul a crossmotorodon ülve egzotikus sivatagi tájakon, hegyi lejtőkön, keskeny sziklaszirteken, vagy más ismeretlen terepeken vezet az utad, egészen más élményben is részed lesz. Ha viszont úgy döntesz, hogy eszed ágában sincs ilyen komoly megpróbáltatásokat kiállni, legalábbis a valóságban, de szívesen átéreznéd a feelinget, akkor itt van neked az új őrület a Microsofttól!

A Microsoft az utóbbi időben szimulációival komoly rangot vívott ki magának a játékpiacon. Ilyen volt például a Flight Simulator-sorozat, vagy a legutóbbi dobbantásuk, a Monster Truck Madness 2. A Motocross Madness kiadásával most egyértelművé teszik, hogy ezt az irányvonalat a jövőben is tartani kívánják. Bár rendszerint nem házon belül dolgoztatnak, hanem kisebb cégek szerzeményeinek terjesztését vállalják fel, de a nevük most már kezd garanciát jelenteni a kiváló minőségű szórakozásra. (... és most nem az "operációs rendszer"-kategóriára gondolok, hanem a játékokra.) A Motocross Madness legfőbb jellemzője a lenyűgöző grafika mellett a majdnem tökéletes valósághűség és játékélmény.

Ha szeretnéd megtudni, milyen játék a Motocross Madness, akkor emlékezz vissza a régi NES klasszikusra, az Excite Bike-ra, keverd hozzá a mai játékok legforróbb 3D-s grafikáját, és tegyél alája óriási, hullámzó, felfedezésre váró terepeket. Most már kábé van róla valami elképzelésed, hogy mire is számíthatsz a játékban.


Fedettpályás Supercross-futam: a versenyzők persze rendszerint a légtérben tartózkodnak

TE LESZEL A CROSSKIRÁLY?

A játékban ötféle versenymód közül lehet választani. Nekem a legjobban a Stunt Quarry tetszett, amiben a többi versenyzővel kell felvenni a küzdelmet a lehető legmagasabb pontszám eléréséért. Hogyan pontoz a program? Nagyon sok múlik azon, milyen magas, hatásos és érdekes kaszkadőrmutatványokat csinálsz. Ezeknek a mutatványoknak óriási sivatagok, homokdűnék, sziklás területek, crosspályák és más izgalmas terepek nyújtanak helyszínt. Összesen 16 különböző fajta mutatvány van, de a kombinációk (és ezzel egyben a lehetőségek) száma közel végtelen. Abban nem árt egészen biztosnak lenned, hogy a mutatványokat jól elsajátítottad, mert néha akkor is előjöhetnek, amikor nem számítasz rájuk!

A következő választási lehetőség a Baja Racing, ahol a többi motorossal együtt kell ugyanazon a terepen (nem a Bács-Kiskun megyei városban) crossozni. Arra kell figyelni, hogy a pálya mentén elhelyezett ellenőrző pontokat nem szabad kihagyni. Ezeket a zöld színű útirányjelző nyilakat követve lehet megtalálni. Ha neked sikerül a legrövidebb teljesíteni a köröket, akkor természetesen te nyered a futamot. Habár a Bajában is igen sok mutatványt be lehet mutatni, ezekért ebben a stílusban nem jár külön pont.

A National Racing majdnem ugyanaz, mint a Baja, a különbség csupán annyi, hogy mindig a pályán kell maradni a motorral. Ha letévedsz a pályáról, összesen öt másodperced van rá, hogy visszatérj, különben újragenerálódik a járgányod és a program automatikusan tesz vissza. Ez persze lényegesen több időt emészt fel, és persze addig a többiek szépen meg fognak előzni. A National Racingben a legnehezebb pályákat kell teljesíteni, ezért érdemes előtte a Bajaban gyakorolni. Ebben a stílusban hét másik motoros ellen kell versenyeznünk.

Másik kedvencem a Supercross, ami tényleg visszahozza a régi szép időket az Excite Bike-ból. A Supercrossban nagyon keskeny pályákon számos ugratóval találkozunk, melyek akadályként szolgálnak: rájuk hajtva rendszerint kizuhanunk a pályáról. Választhatunk, hogy munkagödörben, piramisban, fedett vagy nyitott tetejű stadionban akarunk versenyezni.

Az utolsó, ötödik lehetőség a Moto-Tag, ami lényegében egy fogócskázás. Ha te vagy a fogó, el kell kapnod a többieket, akik menekülnek előled – ellenkező esetben pedig neked kell pucolnod az éppen aktuális fogó elől. Ez az ötlet ugyan nem tűnt annyira szórakoztatónak, mint a többi játékmód, mindenesetre a programozók fantáziáját dicséri, hogy kitaláltak valami újat is, és nem maradtak meg az ilyen programoktól megszokott terepversenyeknél.


Az ilyen manőverek után rendszerint nem a kívánt módon történik meg a leérkezés

A GRAFIKA ÉS A KEZELHETŐSÉG

A játékot 800x600-as felbontásban, maximális részletgazdagságban engedtem szabadjára. Nem gondoltam volna, hogy a Direct3D ilyen gyönyörű grafikát is képes produkálni. A táj szépsége lenyűgözően realisztikus volt, a gyönyörű tájakon élményszámba ment a versenyzés. A crossmotor keltette


Hegyek között, völgyek között zakatol a motor...



Valami szörnyű dolgot látok: ebben a Supercross-futamban nem én vezetek – tarthatatlan állapot!

MOTORTÚRA

Sporfelhő nagyon szépre sikeredett. Ilyen szép égboltot pedig csak ritkán lát az ember. A napsugár visszatükröződése a lencsén csak egyike a sok szép látványeffektnek, de teljes számban képviseltetik magukat a 3D-kártyáktól már megszokott technikák is (lens flares, real time shadows, bilinear filtering és társai). A motorosok animációja egyébként nem véletlenül sikerült ilyen tökéletesre, hiszen a legmodernebb motion captured technikával készült.

A különböző motoroknak természetesen egymástól eltérő fizikai jellemzői vannak, amelyek a játék során is megmutatkoznak. A motor tömegközéppontjára nehézkedve lehet előre vagy oldalra dönteni a járművet, amellyel aztán a leghajmeresztőbb mutatványokat is be lehet mutatni. Ez elsősorban persze a Stunt Quarryben lényeges. A Baja Racing esetében inkább a pálya útvonalát kell követni, míg a National Racingben mindez már jóval nehezebb. Az alapértelmezettként megadott billentyűzetkiosztás teljesen megfelelt játék közben, de van mód ennek megváltoztatására, sőt a billentyűzet érzékenységét is beállíthatjuk. Ha megfelelő joystickot akarunk találni a programhoz, tanácsos mondjuk egy Force Feedbacket beszerezni.


Egyszer hopp, másszor kopp – most épp az első fázisban vagyok

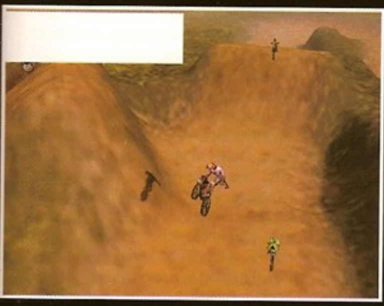

A National Racing-futamok ugyanolyan rázósak, mint a többi, de itt legalább nem röhög rajtunk egy egész stadion

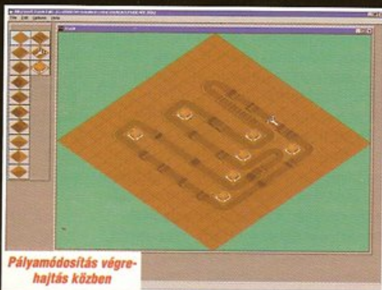
APRÓSÁGOK...

Kipróbáltuk a multiplayer módot is. Azt hittük, hogy egy normál 56k-s modemmel élvezhetetlen lesz a játék, de nem! A Motocross Madness rácáfol erre is. LAN-hálózatban természetesen minden probléma nélkül futott. Az Interneten négyen játszottunk egyszerre, a kiszolgáló pedig egy 56k-s modem volt. Majdnem olyan tökéletes volt, mint a LAN-hálózatban! A LAN-ben egyébiránt összesen nyolcan, a Gaming Zone-on keresztül pedig maximum négyen lehet játszani.

A programhoz külön track editort mellékelnek, ami akár maga is megérdemelhetne egy önálló ismertetőt. Ez egy teljes Supercross-editor, amelynek segítségével növelhetjük az egyjátékos üzemmódú szórakozás élményét. Ez az editor régi szép emlékeket éleszt fel bennem az Excite Bike-ból, mert lényegében majdnem ugyanaz, kivéve, hogy a nyilván jóval látványosabb 3D-grafikát részesítették előnyben a készítők.

A pályánkat könnyedén elkészíthetjük, ha – a Sim City-ben megszokott technikával – bemozgatjuk a 3D-ben is elforgatható pályaelemet a rácshálóba. Mi mindössze harminc perc alatt készítettünk el egy viszonylag egyszerűbb, de szép kivitelű pályát egy rakásnyi ugratóval, amin a játék legalább olyan élvezetes volt, mint mondjuk azeredetin.




Pályamódosítás végrehajtás közben


Na szeva' motor, lent majd megkeressük egymást!

SZERELEM ELSŐ LÁTÁSRA

A Motocross Madness grafikáját tekintve a csúcsokat döngeti. Persze nem árt, ha az embernek van egy megfelelő 3D gyorsítókártyája, és az sem különösebben nagy baj, ha abban Voodoo 2 chipset van... A hanghatásokkal nem volt különösebb probléma, bár kicsit szegényesnek találtam, hogy a motor berregésén és a sebességváltó hangján kívül kevés volt a környezet zaja. Sok beszéd nincs is a játék közben, csak az installálásnál, de játék közben lehetőség van a másik kigúnyolására, mikor leelőzzük. Jó ötlet, hogy az igazán elkápráztató mutatványaink közben motorosunk izgalmi állapotában sikításban tör ki.

Lényeges kérdés, hogy felülmúlja-e a Motocross Madness jelen vagy akár jövendő riválisait, nevezetesen a Moto Racer 2-t vagy mondjuk a Redline Racert? Habár a MCM stílusa azért kissé eltér a másik kettőtől, általánosságban mégis azt lehet mondani, hogy igen. Grafikában megelőzi az előbbit, játszhatóságban pedig az utóbbit, szórakozásban pedig mind a kettőt lehagyja. Egyébként ez valószínűleg nemcsak az én szerény véleményem, hanem sok más szakemberé is, amit mi sem bizonyít jobban, minthogy a Motocross Madness az atlantai E3 kiállítás Legjobb verseny szimuláció játékának kijáró díjat zsebelte be.

E. A.

motocross madness

Microsoft
http://www.microsoft.com

LÁTVÁNYOSSÁG	G
JÁTSZHATÓSÁG	G
SZAVATOSSÁG	G
ZENE	NA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Directx-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Talán napjaink legjobb motoros szimulációja

91%

Az 1757-es angol-francia háború azon kevés történelmi események közé tartozik, melyet még nemigen dolgoztak föl számítógépes játékban. Örömmel jelenthetem, hogy e tarthatatlan állapot egyszer s mindenkorra a múlté, mivel az Empire legújabb programja épp e vidám kis összezördülést választotta témájául. A helyszín Kanada, ahol britek, franciák s néhány igencsak meglepett indián törzs irtja egymást a területszerzés reményében.



Combos tulajdonságai alapján Tűzszem kezdő karakternek ideális

Mindezek alapján akár jó is lehetne a játék, ám a Fields of Fire hirdetésein díszelgő “more human way to command and conquer” szlogen szörnyű gyanút ébresztett bennem. Csak nem egy újabb clone&conquerrel hozott össze a balsors?!

Mint később kiderült: nem. Mondjuk elég idetlenül is nézett volna ki, ha a francia telepesek termelte fából könynyűlovasságot gyártunk és fejlesztjük a wigwamokat – bár egyes software-fejlesztő cégek ugyebár efféle debilségektől sem riadnak vissza. Igaz ugyan, hogy a Fields of Fire is valóidős játék és alkotói igen sokat merítettek a C&C-féle irányításból, ám a hasonlóságok itt többé-kevésbé véget is érnek. Legtöbbször ugyanis egy kicsiny, gerilla-taktika alapján küzdő csapattal kell a vadonban bujkáló ellent jobblétre szenderíteni. Embereink sem egyszerű ágyútöltelékek, hanem egyedi képzettségekkel és tulajdonságokkal megáldott karakterek. E ponton a készítők megpróbálták némi szerepjáték-feelinget is belecsempészni a játékba, az idő előrehaladtával embereink új (és jobb) fegyvereket vásárolhatnak, képzettségeket tanulhatnak el kollégáiktól, vagy akár a vadászhatnak is az erdőben. Maga az alapötlet tehát határozottan érdekes, ám ennek megvalósítása sajna távol áll a tökéletestől.

A RONDASÁG NEM ERÉNY...

...még egy stratégiai játéknál sem. Nem egy korszakalkotó megállapítás, ám az utóbbi időben megjelent programokat elnézegetve nagyon is aktuális. Már az Eidos Dominionja is távol áll a vizuális tökélytől, ám a Fields of Fire még e nem túl magas színvonalat is alulmúlja. Felülnézeti perspektíva, apró mütyürök animálnak három fázisban fel s alá, néhány igen randa állókép – első pillantásra így fest a játék. Második pillantásra akár harcba is bonyolódhatunk, s ez a játék egyik sarkalatos pontja. Aki ezek után is kitart a Fields of Fire mellett, az elmondhatja magáról, hogy a stratégiai játékok megátalkodott szerelmese. Nos, az efféle fura szerzeteknek akár érdemes is elmélyednie a játékban, ám a nagy többség inkább várja ki a C&C2: Tiberian Sunt. Esetleg a Force Commandert. Vagy bármit, ami nem ennyire randa... Pedig a 800x600-as felbontásból (figyelem: ez a minimum) és 16 bites színpalettából azért szép dolgokat is ki lehetett volna hozni. Emlékszik még valaki a Strarcraftra? A Blizzard programozóinak érdekes módon sikerült ennél jóval szerényebb konfigurációra (640x480) is egy klasszisokkal látványosabb programot írni. Mindegy, ez van. A gépigény legalább igen szerény, egy P90 és 16 MB Ram a minimális követelmény. Más pozitívum hirtelen nem is jut eszembe a külcsínnel kapcsolatosan, úgyhogy a téma ezennel lezárva.


A Légypiszkok vérszomjas ármádiája betámadta a Mütyürök erődjét

WAR

NE LEGYÜNK TÚL MOHÓK, HA SZEMBEJÖN EGY MOHAWK...

ERŐD AZ ERDŐ SZÉLÉN, AVAGY HÁBORÚS DRÁMA 20 FELVONÁSBAN

A tiszteletre méltó nagyvezér első dolga az lesz, hogy kiválassza hovatartozását. Az erdőben békésen éldegélő (s gyakran halódó) indiánok oldaláról sajna nem lehet hadat viselni, úgyhogy kénytelenek leszünk a britekkel illetve franciákkal beérni. Mindegyik félhez tartozik jó pár érdekes figura, ezek közül választhatunk hőst. Hősünk a játék központi figurája lesz, halála egyet jelent a csúfos vereséggel – rá tehát nem árt különösen vigyázni. Az egyes karakterek egyébként még csak véletlenül sincsenek egy súlycsoportban, tehát korántsem mellékes, hogy kit is választunk. Maguk a figurák egyébként igen egzotikusra sikeredtek, példának okáért a Marie Doudour névre hallgató telepesasszony személye egy kissé elgondolkoztató. Főleg akkor, mikor füstölgő flintával rohamozza az angol állásokat, vagy épp francia tiszteket irányítgat a vadonban. De említhetném Üvöltő Farkast, az indián kisebbség jeles képviselőjét is – tudomásom szerint azért nem uralkodtak ennyire liberális viszonyok az angol gyarmatokon... Hihetetlen kalandjaink az erődben kezdődnek, ahol számtalan érdekes dolog vár ránk, úgymint eligazítás, vegyesbolt illetve a hadtáp. Az eligazítást nem bonyolították túl a szerzők: szépen megnézegethetjük az aktuális küldetést és toborozhatunk magunk mellé néhány segítőt. E segítők hősünkhöz hasonlóan folyamatosan fejlődő és különösen értékes karakterek, szóval vigyázzunk rájuk. Az erőd védelmét a közkatonák látják el, belőlük a hadtápon kérhetünk utánpótlást. Ez sajna pénzbe kerül, de hát a háborúhoz három dolog kell, ugyebár... Az



Ez a harc. Mindenki jól lát mindent?



"Két tomahawkot, egy muskétát és egy doboz Szofit kérnék szépen!"

e módon "vásárolt" katonák egy előre meghatározott utánpótlási úton masíroznak be az erődbe, ami a játék második felétől kezdve már korántsem veszélytelen.

A gaz ellen ugyanis hajlamos lesből lerohanni békésen menetelő embereinket, tehát nem árt az út mentén néhány őrposztot létesíteni (már csak azért sem, mert a boltos is ezen az úton kap új árut). Katonákon kívül különféle tárgyakból, fegyverekből is bevásárolhatunk a vegyesboltban, de itt adhatjuk el a különféle prémeket is. A prémvadászat ugyanis hadigazdálkodásunk alapját képezi, a védtelen s kevésbé védtelen szőrös állatkák gyilkolászásával egész komoly pénzösszegeket lehet összeszedni. Persze a vadászat nem teljesen veszélytelen, az időről-időre felbukkanó mackók például nem lelkesednek a prémmé válás ideájáért.

Miután összeszedtük a kívánt csapatot, annak rendje s módja szerint szétszórtuk katonáinkat az erőd környékén, bevásároltunk a boltban s rácsodálkoztunk a küldetésre, már csak annak végrehajtása van hátra. Először is bandukoljunk el a meghatározott navigációs pontig (alias fehér kő), itt vált a térkép (ami szerintem roppant idegesítő) s kezdődhet is a móka.

IRÁNYÍTÁS, KÉPESSÉGEK & MULTIPLAYER JÁTÉK

Maga az irányítás dícséretesen egyszerűre és áttekinthetőre sikeredett, aminek elsajátítását egy kiváló Tutorial-pálya is segíti. Ebbe a témába nem is mélyedek el túl mélyen – tessék szépen összeszorított foggal kibekkelni ezt az oktató-küldetést. A Fields of Fire egyik legdicséretesebb újítása, hogy magát a kezelőfelületet ízlésünk szerint átszabhatjuk. Kicsit ugyan Win95 hangulata van a dolognak, de ennek ellenére nem rossz a megvalósítás: átméretezhetjük a játékteret, ki/be kapcsolhatjuk és pakolászhatjuk a különböző mini-ablakokat. Különösen tetszett a "követő kamera", mellyel folyamatosan szemmel tarthatjuk egyik emberünket. Igazán komoly gondot legfeljebb a népesebb csapatok irányítása jelenthet, mivel ilyenkor állandóan váltogatni kell a formációkat, ügyelni az elkószáló katonákra és mindezeken túl még lődözni sem árt az ellenfélre. E procedúrát alaposan leegyszerűsíti néhány előre meghatározott formáció illetve parancs, amiket szintén a jobb oldalt burjánzó ikonerdőből csalogathatunk elő.

Ami a képzettségeket illeti: igen változatos képet mutatnak, a barikád építéstől egészen az indián rítusokig terjed a választék. Kezdetben hőseink csak néhány képességet ismernek, ám az idő előrehaladtával változtathatunk e sajnálatos állapoton. Minden karakter csak egy bizonyos mennyiségű és fajta jártasságot sajátíthat el, például indián szövetségeseink kevés érdeklődést tanúsítanak a tüzérkedés jeles tudománya iránt. Maga a tanulás rendkívül egyszerűen zajlik: először is válasszuk ki a képességben jártas tanítómestert, sétáljunk vele tudásvágytól égő karakterünk mellé és kattintsunk az adott jártasság ikonjára. Néhány képzettséget csak igen kevés karakter ismer, az indián mágiában jártas embereinkre például különösen vigyázzunk – elvégre nem kevés előnnyel jár, ha mondjuk egy farkas képében derítjük föl az ellenséges tábort.

Természetesen humán ellenfelekkel is összemérhetjük erőnket, bár e témában különösen nagy tapasztalatokat nem szereztem. Először is igen kevés partnert találtam próbálkozásaimhoz, amit csak nagy jóindulattal írhatok a késői (illetve odaát USA-ban korai) időpont számlájára. A második, s legfőbb probléma az, hogy kb. félórányi játék után úgy eluntam magam a többi játékossal egyetemben, hogy közös megegyezéssel inkább feladtuk a meddő próbálkozást. Hiába a szabadon beállítható helyszín (apropó, hol maradt a kifejezetten multiplayer játékra tervezett térképek sokasága?), a különféle szövetségek, a változtatható időjárási viszonyok – több emberi játékosnál különösen szembeszökőek a Fields of Fire hibái. A játékmenet monoton és lassú, maga a harc jóformán teljesen irányíthatatlan, a mikronnyi mütyürökként mászkáló telepesek/katonák/indiánok bőrébe pedig egy pillanatra sem sikerült magam beleélnem. Valahogy nem áll össze az egész – s ez éppúgy igaz a multiplayer játékra, mint a "mezei" hadjáratokra.

s of fire
ONG THE MOHAWK



A küldetésből visszatérő deli francia vitézeket az erőd kapujában Gojko Mitic és egyéb NDK-indiánok üdvözlik

SZÓDÁVAL ELMEGY

Sajnos a Fields of Fire is azon játékok táborát szaporítja, melyekben a remek alapötlet ugyancsak feledhető kivitelezéssel párosul. Maga a témaválasztás kiváló, a szerepjáték, kereskedős és startégiai elemek kutyulásából pedig valami egészen érdekes (s élvezhető) dolgot is ki lehetett volna hozni. A program érdekesnek ugyan érdekes, ám élvezetesnek már a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető. A kereskedésben illetve prémvadásztaban rejlő lehetőségeknek csak töredékét használták ki az alkotók, a valóidős harcrendszer kezelhetetlen, a már emlegetett grafika pedig egyszerűen botrányos. S mégis: néha, mikor a végeláthatatlan mászkálásoktól és teljesen váratlanul felbukkanó ellenséges katonáktól elcsigázva végre módunk nyílik némi tudatos tervezésre, hirtelen elővillannak a játék pozitív vonásai is. A képzettségek kombinálása, a helyenként elgondolkodtató s változatos feladatok mind azt jelzik, hogy a játék minden hibája ellenére sem tartozik a teljesen élvezhetetlen programok közé. Ha mással nem is, eredetiségével kiemelkedik a különféle klónok végeláthatatlan tengeréből. Azért ez is valami.

T.J.

fields of fire

Empire Interactive
http://www.empire.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM,
DirectX-kompatibilis hangkártya

Volt jobb, lesz jobb – rövid távon azért egész szórakoztató

72%

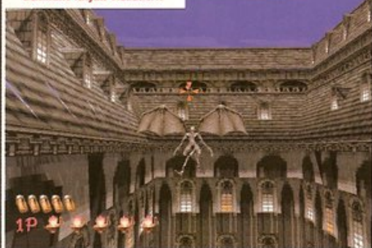
THE HOUSE OF THE DEAD

Jókedélyű hullaház

Sokakat meglepett, amikor a tavalyi év elején a Sega nem a Virtua Cop újabb részével jelent meg a játéktermekben, hanem egy vadonatúj címmel kedveskedett a fénypisztolyos játékok kedvelőinek. Az automata már eleve biztos sikervárományos volt, ami nem is csoda, hiszen két olyan "szülőtől", mint a Virtua Cop és a Resident Evil, ugyebár elfuserált gyermek nemigen származhat. Egyrészt ebben a játékban is egy zombiktól hemzsegő kastélyt kell bejárnunk, másrészt ugyanazzal a jól bevált módszer alapján, mint anno a Virtua Cop 2-ben.

A kerettörténetet szinte egy az egyben a RE-ből "konvertálták át": adva van egy isten háta mögötti kastély, amiben egy tudományos kísérlet teremtményei egy őrült figurának köszönhetően elszabadulnak. Az általunk irányított hős a bennrekedtek kiszabadítására érkezik a helyszínre, bár mire odaér, a háziak nagy részét már lemészárolták. Hősiesen az esetleges túlélők felkutatására indul.

A játék alkotóinak frankón sikerült elkapni a klasszikus horrorfilmek hangulatát: ahogy kell, egyes zombik a kastélyba a csukott ablakon át néznek be vagy épp ránk törik az az ajtót, a szennyvízcsatornából mutáns békák ugranak a nyakunkba, a hullákat rágó férgek pedig egy pillantásra felvesznek minket étlapjukra. Ezért nekünk sem kell kesztyűs kézzel bánnunk velük: lövéseink nyomán fröccsen az agyvelő, repkednek a végtagok és mindenütt ömlik a vér. A kegyetlenkedésre szükség is van, mert az élőhalottak igen szívósak. Van olyan zombi, aki még fej nélkül is egész jól elvan, és olyan is, akinek még az sem árt meg, ha egy hatalmas lyuk tátong a gyomra helyén.



Az egyik főellenségben magát Batmant látjuk viszont...

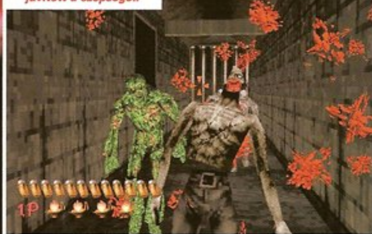
A játékmenet szemlátomást a Virtua Cop 2-n alapul, de azért a Segának sikerült arra is rátenni egy lapáttal. Előre meghatározott útvonalakon kell likvidálnunk a rosszfiúkat, néhol civilekre (azaz esetünkben tudósokra) kell vigyázni, akiknek az elvesztéséért életet vonnak le, és még a jutaloméleteket is – többek között – a régi módon, azaz egyes tárgyakat szétlőve kapjuk. Ehhez jön az a pozitívum, hogy filmszerűbb lett az egész. Például felnézünk a magasba, hogy egy erkélyről szedjünk le egy szekercéket dobáló zombit, néha megállunk, hogy egy kiszabadított tovább, ha viszont hagyjuk a dolgokat a "saját medrükben folyni", hősünk – miután megvizsgálja a szerencsétlenül járt fickó maradványait – a csatornában folytatja a mészárlást. Előfordulhat, hogy egy zombi belök minket egy lyukba, és így tudóssal pár szót váltsunk, stb. Vannak olyan helyek is, ahol kapcsolókat kell működtetnünk. A cselekményszál szokatlanul szerteágazó, ugyanis sokkal több az útelágazás, mint a VC2-ben. Ezek az elágazások többnyire nem is a szabad választás elvén működnek: a teljesítményünktől függően alakul az útvonal. A kastély bejáratánál mindjárt egy zombi próbál ledobni a hídról egy embert: ha kilőjük, a tudós megmentéséért egy jutaloméletet kapunk, majd mehetünk egyenesen egy szinttel lejjebb kell folytatnunk. A legtöbb eset mondjuk inkább az előbbi példához hasonló; általában civileket kell kiszabadítanunk (például cellákból), hogy valami különleges történjen. A kastély hatalmas, s az elágazásoknak köszönhetően még nagyobbnak tűnik, szóval érdemes a játékon többször is végigmenni. Öt fejezetre van osztva a történet, mindegyik fejezet végén valami főszörnnyel. Ezeknek az a különlegességük, hogy csak bizonyos pontjaik sebezhetők.



Még szerencse, hogy a játék megmutatja a főellenségek gyenge pontjait

A PC verzióban az Arcade (játéktermi) mód csak az egyik lehetőség. Két további üzemmód van még: a Boss módnál a főgonoszokon gyakorolhatunk, a PC módban hat különböző képességű szereplő közül választhatunk. Az említett képességek a következők: életek száma, töltényár mérete, tűzerő, újratárazás sebessége, a lövések "szórása". Mindenkinek megvan a maga előnye és hátránya is; aki mondjuk nagyobb tűzerővel rendelkezik, az csak két golyót tud egyszerre betárazni. Érdekes egy üzemmód – kár, hogy a kivitelezése elég gyatra. Nem tudom mi értelme volt például a szereplők közé betenni Sophie-t (hősünk kastélyban rekedt barátnőjét) is, aki így végignézheti a saját halálát. (Azt pedig már csak zárójelben jegyzem meg, hogy azért a női szereplőnek illett volna női hangot kölcsönözni.) Na mindegy. Amúgy a konverzió nem rossz, bár grafikailag többre számítottam. A külalakon sajnos a 3D-kártyák sem segítenek jelentősen – épp csak a pixeleket mossák el.

V.Z.



A zombi fél fejét már ellőttem, de ez nem sokat javított a szépségén



Hősiesen megmentem a szép szőke hercegnőt (Bár nem szép, nem szőke, és nem is hercegnő – lehet, hogy meg se kellett volna megmenteni?)

the house of the dead

Sega

http://www.sega-europe.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Egy újabb Virtua Cop, horror kivitelben

78%

DEER HUNTER

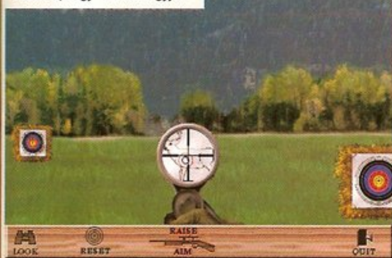
VADÁSZAT A VÖRÖS OKTÓBERBEN

Gondolom egyetérthetünk abban, hogy akad néhány olyan emberi tevékenység (játék, sport, vagy mondjuk anyagcsere), amelyet számítógépes alapon tulajdonképpen lehetetlen elfogadhatóan szimulálni – mindazonáltal néhány fejlesztő azért csak megpróbálkozik vele, megpróbálván ezzel a sírba kergetni a csekélységemmel egy véleményen levőket. Félreértések elkerülése végett: nem is kimondottan a szaporodásra gondolok (bár – szó se róla – az nem egy megvetendő “sport”, és emlékezetem szerint ilyen kísérletek is történtek már bőven), sokkal inkább a flipperekre, vagy még inkább az olyan sportokra, mint mondjuk a horgászat. A különféle cégek horgász-, vadász- és hasonló szimulátoraival például engem ki lehet üldözni a világból, ugyanis ezekben alapvetően elsikkad a lényeg: a horgászatban (vadászatban, stb.) ugyanis – ellentétben a számítógépes játékokkal – nem feltétlenül a siker (vagyis a zsákmány) a lényeg, sokkal inkább a körülötted levő csend, nyugalom és béke, amely tudvalevőleg igen pozitív hatással van lelkivilágodra – a hal-, vad- és egyéb ellenőrök real time kerülgetése pedig egyfajta kalandelemet is csempészhet a történetbe. Fenti okok miatt meglehetősen vegyes érzelmekkel csúsztattam a Deer Huntert a CD-lejátszóba, amelynek egyébként semmi köze a hasoncímű filmhez – mindössze arról van szó, hogy szarvasokra vadászhatunk benne az USA különböző tájain.



Hál'istennek sehol egy szarvas, szóval nem is kell lelőni

A Nagy Va-va-vadász természetesen nem ugrik rögtön fejest a feladatba: először a gyakorlópályán próbálja ki tudását. Itt három, különböző távolságban fekvő céltáblán, illetve három szarvasfigurán gyakorolhatjuk céllövő tudományunkat a három rendelkezésre álló fegyverrel (távcsöves puska, shotgun, illetve íj). Az első kettőnél a célzással nincs különösebb gond, hiszen a megfelelő találatot a távcső célkeresztje, illetve a célgömb garantálja, az íjnál viszont számításba kell venni a távolságot. A vadászat színhelye az USA három különböző része lehet: Arkansas síkvidéki erdei az őszi szarvasbőgés szezonjában, Colorado alpesi lankái, vagy Indiana télvíz idején. A kívánt vadászeszköz kiválasztása után a megfelelő leshely megkeresése a feladat: a térképen ide-oda csámborogva szarvasnyomokat kell keresnünk. Ez lehet egy szimpla nyom, a pihenőhelyeken letaposott fű (illetve hó), az agancsok csiszolásának a nyoma a fákon, és természetesen egy méretes kupac, hiszen a szarvasok is szoktak elmélkedni a világ dolgain. Ahol a különböző nyomok koncentráltan (vagyis egymáshoz közel) helyezkednek el, az ideális leshely lesz.



Na, oda kellene lőni az igazi szarvason is, hogy “tűzben rogyjon”

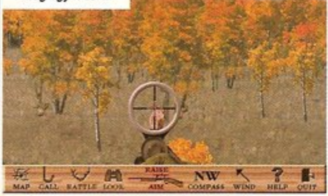


Aha. Itt valamikor egy szarvasnak kellett járnia...

Miután megvan a megfelelő pozíció, nincs más dolgunk, mint várni, hogy feltűnjön a vad. A távcsövet választva néha körbekémlelhetünk a leshelyen. Nem utolsó szempont a szélirány: a szarvas igen finom szaglással rendelkező állat, és tudvalevőleg nem rajong az Old Spice-ért; tehát abból az irányból, ahonnan hátszelet kapunk, különösebben nagy fogást nem érdemes várni. Különféle trükköket azért bevethetünk a csalogatásukra: utánozhatjuk az ellenfelét kihívó, bőgő bika hangját (ami télvíz idején mondjuk csak az időzavarban senyvedő példányoknál hoz hatást), illetve az agancsát tisztogató fickókét. (A szerzők szerint ezt a területük megjelölésére használják a szarvasok – maradjunk annyiban, hogy Széchenyi Zsigmondnak ehhez azért lenne egy-két hozzáfűznivalója.) Közben esetleg lövöldözhetünk a nagy semmire, ami azt a nagyszerű hatást hozza, hogy hét határon túl kergeti az agancsosokat. Inkább utóbb, mint előbb, a fák közül kibóklászhat egy célpont, amelynek a trófeáját tüzelés előtt nem árt a távcsővel szemügyre venni, hiszen a játék célja a minél jobb bikák kilövése. Az állatot lehetőség szerint szügyön kell lőni (ld. a gyakorlásnál megjelölt célpontot), ez hozza ugyanis a biztos találatot. Sikeres találat esetén a trófea bekerül a hi-score-ba, és újra megadhatjuk, hogy hol és milyen fegyverrel kívánunk vadászni.

A játék megvalósítása becsületes iparosmunka, de egyébként semmi különös: a 640*480-as képernyőre felhúz egy rakás textúrát (háttér, fák, stb), aztán ável! A szarvasoknak ugyan “több” animációs fázisa is van, de azok meglehetősen gyermetegek. A hangokat illetően nem rossz a vadász szövege (aki jelzi, ha különösebben nagy zsákmány az adott helyszínen nem várható), valamint az agancs csattogtatásának visszhangja – a bőgő bika hangját utánozni azonban kevéssé sikerült. Az mindenképpen pozitívum, hogy sikerült a horgászat (bocsánat, még egy kis fáziskéséssel tart nálam a nyár), szóval a vadászat alapvető motívumát, a türelmet megfogni: csiripelnek a madarak, kárognak a varjúk (illetve azok is csiripelnek, mert a varjú tudvalevőleg énekesmadár), mi pedig nézünk ki a fejünkből, a fák közé – majd csak jön valami! Ez tök jó, legalábbis az életben – nem tudom, hogy számítógépes megvalósításban mennyire lesz ez nyerő. Az meg megint egy más kérdés, hogy ha valaki belenézett már egyszer egy szarvas vagy egy őz szemébe, akkor mennyire tartja szórakoztatónak, hogy lelövöldözze. Én nem.

CoVboy



Az első életjel – nem bántjuk, hadd nőjön még egy kicsit!

deer hunter

GT/Wizardworks
http://www.gtinteractive.com

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	BONA

Minimum: P75, 16MB RAM, 2xCD, DirectX-kompatibilis videó- és hangkártya, Win95

Nem igazán számítógépes feldolgozásra való téma

68%

FRED ALERT



Az első dolog, ami a Dominiont megpillantva eszembe jutott, egy Dolly névre keresztelt birka volt (látod CoVboy, még a bevezetők műfajában is lehet újat alkotni)... **(Kedves nagyérdemű olvasóközönség! Úgy érzem, hogy T.J. komát kénytelen lesz igen lassan várható felépüléséig mellőzni – CoVboy)** Kissé közérthetőbben: a klónozás nem mindennapi veszélyeire célozgatok, különös tekintettel a C&C-utánzatok végeláthatatlan folyamára. Utánzatot emlegettem volna? Bocsánat, ez buta tévedés. Az Eidos keblén melegedő Ion Storm (a Quake-es Romero apó új cége) első "remekművét" igazán nem lehet holmi utánzatnak nevezni: a "klón" definíció kétségkívül sokkal találóbb (s imígyen a talányos bevezető is értelmet nyer). A játékban ugyanis az eredetiség vagy ötlet legapróbb szikrája sem villan fel. Adott a jó öreg C&C-alap, amit az alkotók feltuningolták 98'-as színvonalra. Ez persze nem azt jelenti, hogy a program szebb vagy élvezetesebb lenne, mint elődei. Kár is lenne efféle oktalanságokra pazarolni a programozók és grafikusok drága idejét, a butuska vevő úgyis mindent bevesz. Elvégre a dobozon ott virít az Eidos logo, ami a dúskeblű Ms. Lara óta elég jó ajánlólevél – kell-e ennél több? Hát persze hogy nem. A "98'-as" színvonal jelen esetben annyit tesz, hogy MMX166-os és 32Mb RAM alatt már meg sem érdemes próbálkozni a Dominionnal. Ez ugyanis a minimum konfiguráció. Az alkotók a maguk szerény módján MMX200-as processzort és 64 Mb RAM-ot ajánlanak, ami a Dominion nem túl szemkápráztató grafikáját elnézve elég érdekes dolog. Tessék, még mondja valaki, hogy nincs fejlődés! Maga a sztori nagy vonalakban megyegyezik a G-Nome névre hallgató, bő egy éve kiadott anyagéval. Ugyanazok az ellenfelek, ugyanazok a járművek. A cselekmény dióhéjban: négy faj irtja egymást az univerzumban – az emberek, a skorpok, a darkenek és a merkek. Hogy miért és hol, az a játék szempontjából többé-kevésbé mellékes. A kézikönyvben emlegetnek valami újonnan felfedezett bolygót egy titokzatos messiás társaságában, ám a kerettörténet ennek ellenére sem esélyes Hugo- vagy Nebula-díjra. Sajnos nyoma sincs a Starcraft egymásba fonódó hadjáratainak, s ami a legjobban hiányzik: a hangulat. A Dominion nem egyéb, mint egy régebbi C&C-klónokból összezlopkodott, kiábrándítóan középszerű valós idős stratégiai, vagy inkább taktikai "játék".



Eme menü kinézete egyébként jellemző a játék egészére is

AZ ALAPOK

Ezt a témát akár akár egyetlen szóban is össze lehetne foglalni: a szokásos. Tehát különféle épületeket kell felhúzni, gyűjtögetni a nyersanyagot, fejlesztgetni s nem utolsó sorban terjeszkedni. A Dominionban mindössze két nyersanyag létezik, az anyag (Material) illetve az élőerő (Men). Anyagot (ej, be szellemes elnevezés!) hihetetlen módon a finomítókból szerezhetünk, míg deli vitézeink a kolóniákból kerülnek ki. Finomítót csak a zöld trutyit rejtő gödrök felé építhetünk, s ezek meglehetősen rövid idő alatt ki is merülnek. Pozitív vonásuk viszont, hogy nem kell a szállítással bíbelődnünk – a kitermelt anyagok rögtön a bázisunkra kerülnek. A kolóniák korlátlan mennyiségben, ám elég lassan termelik az élőerőt. Egy idő után azonban megtelnek ezek a kolóniák, s ekkor "telepeseink" el is vesztik minden szaporodókedvüket. Három kolónia például maximum 300 egységre töltheti fel az élőerőt, eztán megáll a népesedés. Építkezni csak azon területeken tudunk, ahol megoldott az energiaellátás, ehhez pedig elosztók szükségesek. (Előbb mondjuk nem árt egy-két erőművet is felhúzni).



A terep kinézete még elég ízléses, de az egységek kissé siralmas látványt nyújtanak

A későbbiekben érdemes a különféle épületeket fejlesztgetni (új egységek), energiafalakat létrehozni... szóval ennyi. Az egyetlen hasznos újítás, hogy az egyes épületeknél bekapcsolhatjuk az automatikus javítás parancsot, amivel nem kevés időt takaríthatunk meg.

A Dominion legkiábrándítóbb vonása kétségkívül az, hogy a négy különböző faj épületei jóformán semmiben sem különböznek egymástól. Míg a Starcraftban a három különböző fajhoz teljesen más játékmenet tartozott, itt ugyanaz a nyersanyag-szisztéma, s ebből adódóan a követendő



Robin Hood és népes csapata az erdő fedezékéből tör elő

stratégia is. A Dominionban még a szembenálló felek csapatai is kísértetiesen hasonlítanak egymásra – fajonként mindössze egy különleges (azaz egyedi) egység akad.

Maga az irányítás sem mentes a problémáktól, nagyobb felbontás mellett például a különféle ikonok egészen mikroszkopikus méretet öltenek. Megemelem a kalapom azon sólyomszemű játékosok előtt, akik 17"-os monitor mellett is boldogulnak a 800x600-as felbontással. Az egységek építése sem igazán nyerte el tetszésemet. Igaz, hogy egyszerre akár több katona/jármű gyártására is parancsot adhatunk, ám ezek csakis egyetlen fajtához tartozhatnak. Ez kétségkívül apróság, ám igenis bosszantó apróság. Az viszont határozottan kellemes megoldás, hogy a jobb egérgombbal lekérhetünk egy hosszabb listát az adott csapat által végrehajtható akciókról, úgymint szétszóródás, visszavonulás, őrjáratozás stb.

KATONÁK, JÁRMŰVEK ÉS EGYEBEK

Mint arra már az eddigiekben is célozgattam, nincs túl sok lényegi különbség az egyes fajok csapatai között. Gyalogság, páncélosok, felderítők – ugyanazok a jellemzők, ugyanazok a statisztikák. Apró különbségek persze akadnak a szembenálló erők között, a merc egységek például okáért erősebbek, mint az emberek megfelelő csapatai, ám jóval drágábbak is. A scorpok fürgébbek, a darkenek szívósabbak, ám az efféle apró nüanszok nincsenek túl nagy hatással a játék egészére. Egyébként a Dominionban hatalmas létszámú seregeket is össze lehet szedni, ami meglehetősen nehézkessé teszi irányításukat. A jobb gombbal lehívható "makroparancsok" ugyan megkönnyítik dolgunkat, ám maguk a csaták még így is elég kaotikus képet mutatnak. A program kevés számú újítása közé tartozik, hogy a mérnökök képesek megfertőzni az ellenfél épületeit. E fertőzés hatása az épület típusától függ, éppúgy eredményezhet termeléskiesést, mint az objektum pusztulását. Védekezésnél különösen fontosak az energia-tornyok közti erőfalak – ezek megfelelő használata lehet a kulcs a győzelemhez. A követendő taktika amúgy nem túl bonyolult: a játék első felében foggal-körömmel építeni és védekezni kell, majd a megfelelő haderő birtokában egy-két gyors rohammal elsöpörni az ellenfél állásait. Az előzetes ígéretek korszakalkotó gépi intelligenciáról regéltek ugyan, ám én ebből nem sokat tapasztaltam. Ellenfeleink általában nyerő pozícióból indulnak, de csapataikat elég ügyetlenül és megosztva vetik be. Alig hiszem, hogy a harcedzett Starcraft-veteránokat különösebben megizzasztanák akár a legnehezebb Dominion-pályák is...



A követendő módszer természetesen itt is a "sok lúd disznót győz"

Mindenképpen szólnom kell a program egyetlen komoly újításáról, a gyalogosok testhelyzetéről. Alapesetben harcolva küzdenek katonáink, ám guggolva és hason kúszva is felvehetik a harcot a gaz ellennel. A guggolás védekezésnél, a hason kúszás pedig lopakodó hadmozdulatoknál jön jól, bár drámaian nagy hatást azért nem gyakorol egy-egy ütközet végkimenetelére. Egyébiránt a kissé körülményes kezelés miatt nem árt a hotkeyeket bemagolni, különben igen nagy gondban leszünk egy-két forró szituációban.

MINEK NEVEZZELEK?

Az eddig leírtak alapján úgy tűnhet, hogy a Dominion csapnivalóan rossz játék. Ez bizonyos szempontból igaz is, hisz a Starcrafthoz vagy a Total Annihilationhöz képest meglehetősen zsenge alkotás. Különösen idegesített az apró ötletek, újítások teljes hiánya, elvégre néhány jól bevált séma szolgai ismételgetéséből nem születhet semmi jó. Aztán maga a kivitelezés sem nevezhető tökéletesnek, a grafika például határozottan gyenge. A robbanások ugyan egész látványosak, ám más pozitívum e témakörben nem is jut eszembe. Ehhez képest a gépigény egészen irreális, a sokat emlegetett Starcraft példának okáért ennél jóval szerényebb kongiguráció mellett is kellemesen muzsikált. A multiplayer játék is távol áll a tökéletestől, példának okáért a gépi ellenfelek teljes egészében kimaradtak belőle. Hogy miért? Rejtély. Mondjuk az AI amúgy sem jelent mérföldkövet a stratégiai játékok történetében, de ez akkor is nagy illetlenség...

Egy szó mint száz: a Dominion igen sok hiányossággal borzolja a gyengébb idegzetű játékosok idegeit. A C&C-megszállottak viszont mindezek ellenére egész jól elszórakozhatnak a programmal, elvégre alkotói e műfaj legjobbjaitól lopkodtak. Jómagam ugyan legfeljebb fizikai kényszer hatására lennék hajlandó a Dominionért tizenegynéhányezer petákot kiadni – de ez szigorúan magánvélemény. Egy biztos: túl sokat senki ne várjon a programtól. Legfeljebb tisztességes iparosmunkát.

T.J.



Sivatagi show: az erőviszonyok itt sem túl kiegyenlítettek



Hát a Mechcommander azért valamivel jobban fest

dominion

Eidos/Ion Storm

http://www.eidosinteractive.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P166, 32MB RAM, 2xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P200MMX, 32MB RAM

Igen szimpla C&C-utánzat

72%

adidas power soccer 98

VOLT MÁR JOBB IS

Olybá tűnik, mintha kissé elkéstek volna a cégek a foci VB-t szimuláló programjaikkal, ugyanis most, hogy már több mint másfél (illetve mire becses szemeitek kerül iromány, már vagy kettő) hónapja véget ért a grandiózus esemény, egyre több focis játék jelenik meg. De ez legyen a legnagyobb baj – az már sokkal inkább fájóbb, hogy a szimulációk minősége a csodálatos World Cup 98 után azért hagy maga után (néhol nem is csak) kis kívánnivalót.

Sajnos ebbe a trendbe kiválóan beilleszkedik a Psygnosis Adidas Power Soccer 98 című programja is. A játék meglepő módon először Playstationra jelent meg már jó ideje – bár a meglepettségünket nagymértékben csökkentheti, ha megtudjuk, hogy a Psygnosis egy bizonyos Sony nevű kis cégecske tulajdonát képezi. Mint azt júniusi focis különszámunkból megtudhattátok, az előzetes hírek alapján az Adidas Power Soccer modernizált PC-s verziója igen impozánsnak ígérkezett. Az alábbiakban egy kis bemutatón keresztül szeretnék fényt deríteni a hibákra és az előnyökre egyaránt.

Haladjunk szépen sorjában. Az intro elképesztően hosszú és meglehetősen látványos is, bár megjegyezném, hogy a valóságtól kissé elrugaszkodottnak tűnik – kíváncsi lennék, hogy volt-e olyan játékos, aki azt álmodta a VB előtt, hogy egy kis füves házikó előtt egy rózsaszínű nyúl adja át neki a Jules Rimet trófeát (hacsak nem pumpált magába a megszokottnál jóval több serkentőszert), és szerintem a mobiltelefonos helybőlszaltó sem tartozéka egy komolyabb edzéstervnek. Egyszóval nagyon úgy fest a dolog, mintha csak a "tökmindegy-hogy-mi-az-de-jó-hosszú-legyen"-felkiáltással adták volna ki a parancsot az elkészítésére. A minősége egyébiránt megfelelő, sőt a zenéje kifejezetten tetszett.


Ebből a nézetből látszik, hogy a fényhatások egész kellemesre sikeredtek



Azt hogy támadunk, úgy látszik, kizárólag csak az általam irányított játékos tudja...

Amennyiben elkezdünk körülnézni a menük közt, mindjárt egy meglehetősen nagy pozitívummal találkoznunk: igen sok a választható csapat, a nemzeti válogatottak közül a 120 legerősebb szerepel. Ennek megfelelően a 98-as Vb-n, a Copa Americán, és az Afrikai Nemzetek Kupáján is indulhatunk (nem értem, miért maradt ki az Európa-bajnokság – talán csak azért, mert két éve volt). Ez nagyon derék, ennek örülök. Azt már megszokhattuk, hogy a kelet-európai térségből a klubcsapatok listáira csak azok a csapatok iratkoznak fel, amelyek valamelyik európai kupasorozatban indultak a 97/98-as idényben. Ennek megfelelően az UEFA kupában megtaláljuk a Ferencvárost és az MTK-t, a KEK-ben pedig a BVSC-t is (utóbbit Vasutas Budapest néven). Külön csemege, hogy játszhatunk ezenkívül Libertadores kupát Dél-Amerikában, és az Afrikai Bajnokcsapatok Kupája is szerepel – ezzel a lehetőséggel eddig valóban nem sok programban akadhattunk össze. Az európai focinagyhatalmak teljes bajnokságát is lejátszhatjuk, és pluszban szerepel a brazil pontvadászat is. Egy-két meglepő dologra azért ráakadtam a klubcsapatok közt is, például okáért indíthatunk egy olyan kupát is, melyben (állítólag) a 30 legerősebb klubcsapat indul, és itt meglepetésre a svájci Sion is szerepel (még jó, hogy évek óta a Grasshoppers nyeri a svájci bajnokságot), valamint az európai mércével is igen erősnek számító Hajduk Split neve Hadjukra változott – de ezt inkább "hadjuk". A svájci mellé pedig igencsak befért volna a görög, az orosz vagy a török pontvadászat, mert itt azért jóval erősebb csapatok is megtalálhatóak.

Szerencsére az új Sensible-lel ellentétben itt minden játékos a saját nevén szerepel – egy kis bökkenő az, hogy a tavalyi felállásban lépnek pályára a csapatok (nyilván a játék PlayStation-ös előéletének köszönhetően), így nem túl friss a lista – a nyáron óriási átigazolási hullám volt, amely teljesen átrajzolta Európa vezető klubcsapatainak térképét.


Fejpárbaj a tajgában – le is igazolom Derszu Uzalát...

Sajnos nagyjából eddig tartottak a pozitívumok, pedig most jön a legfontosabb rész: maga a játék. Kezdjük talán a grafikával. Nem rossz, de meg sem közelíti a World Cup 98-ét (mint etalonhoz, természetesen ehhez a programhoz hasonlítok mindent). Dicséretes ugyan, hogy 34 fajta stadion közt választhatunk, de ha már megadatott ez a lehetőség, akkor már elvárható (lenne), hogy a játék közben látható stadion ne csak nagy vonalakban hasonlítson az eredetire. A közönség a szokásos elmosott textúra, abszolút nincs olyan jól megcsinálva, mint a WC98-ban viszont az este játszódó

mérkőzéseknél a reflektorok fényeffektjeit nagyon jól sikerült átültetni – ez nagyon tetszett. Az időjárási tényezők megvalósítása átlagos, bár én még nem láttam olyan esőt, amely harminc centis csíkok halmazának látszott volna a levegőben (Psygnosisék biztosan más éghajlaton laknak).

Az animációk minősége szerintem egy sportprogram sarkalatos pontját képezi – nos, ez itt ez nagyon nem sikerült! Az egy dolog, hogy kb. tízméteres becsúszásokkal is operálhatunk, de hogy ezen becsúszás közben még valaki pontosan adjon egy harmincméteres tanári zsugát, az már teljesen nonszensz. Amennyiben a kapu mellé vagy még inkább fölé száll a lövésünk, visszapattan a semmiről, akárha valami óriás plexitábla állná az útját (még a hangja is olyan – borzasztó!). A futás nagyon érdekes dolog: a játékos remegni kezd mint a nyárfalevél, és az eddig lábához tapadó labda egy már-már mitikus erő folytán állandóan egy-két méterrel előtte gurul. Amennyiben a kapust megpróbálnánk kicselezni, rájövünk, hogy szinte mágnesként vonzza a labdát egy jó egyméteres körzetben. Semmi jelét nem láttam, hogy lelopta volna a lábunkról a bogyót, egyszerűen nála terem és kész. Nem tudom ki hogy van vele, de hogy az alkotók még nem láttak egy normális focimeccset sem, az nyilvánvaló. Minden egyes mozdulatból kiszűrődik, hogy az animáció rendkívüli módon darabos, és – ismerve szerény konfigurációmat – ez nem a gép sebességéből adódik, hanem az animátorok hozzá nem értéséből. Mitha csak minden harmadik fázist látnánk – nem valami szívderítő látvány.

A játékmenet leginkább az Actua-sorozatéhoz hasonlít – én személy szerint EA-párti vagyok, nekem sosem tetszett az, hogy két másodperc alatt el lehet érni az ellenfél tizenhatosát, ahonnan már hatalmas gólokat lehet rúgni. Mindenesetre a pergőbb stílust kedvelők szeretni fogják, noha motoszkál bennem egy furcsa érzés azzal kapcsolatban, hogy az már kicsit erős, ha szögletrúgás után olyan gyorsan kapok egy fejesgólt, hogy a labdát nem is látom (ez túlzás nélkül így van!). Régi ismerősként üdvözöltem a Manchester United (anno '94) című progiból azt a jelenetet, amikor a labda kábé egy kilométer/órás sebességgel vánszorog át a gólvonalon, miközben a kapus egy gyönyörű tigrisugrással vetődik át fölötte. Érdekes jelenet az is, amikor a gép által irányított kapus véd, majd még a sípszó elhangzása előtt kivágja a mezőnybe a labdát (ezután "természetesen" egy szempillantás alatt visszakerül a kezébe, és most már normálisan is kirúgja). A nehézségi fokozatok tekintetében is igen érdekes a program: Easyben például négyperces meccseken 32:0-ás összesítéssel nyertem meg az UEFA kupát a Fradival az Ajax ellenében, nehéz fokozaton pedig majdnem játszhatatlan a program. A kameraállás ugyan változtatható szögű és távolságú, de én nem szeretem, amikor teljesen önkényesen forog és zoomolgat össze-vissza, én pedig keresem a játékosomat, amelyik nincs is a képen.

A hangeffektekre áttérve, sok biztatót itt sem tudok mondani. A közönség ugyan morajlik, de kilencven percen keresztül csak és kizárólag ezt csinálja. Semmi taps, semmi felhördülés, netán erősödő hangorkán, semmi biztatás. A kommentátor neveket nem mond, és meglehetősen önkényesen közvetít: ha például ő éppen a stadion múltját ecseteli (általánosságok és közhelyek sorozatával), akkor nem igazán érdekli, hogy a pályán mi történik: akár egy gól, akár egy szabálytalanság esett, ő csak rendíthetetlenül mondja tovább a mondókáját. Ez eléggé nagy szálkának minősült a szemembe – bár szó se róla, ismerek néhány hasonló stílusban közvetítő magyar sportriportert is...

Nem folytatom tovább, azt hiszem ez a jópár kiragadott példa elég hatásosan bebizonyította, hogy a program egyáltalán nem egy nagy durranás. Nem mondom, el lehet vele játszogatni, de nem hiszem, hogy lenne olyan emberke, aki a World Cup 98 ellenében megvásárolná a játékot. Ha az animáció jobb lenne, kétségkívül nem lenne rossz kis program, de így sajnos csak a fanatikus (és nem túl ideges típusú) futballőrülteknek ajánlhatom. Arról, hogy a World Cup 98-at megszorítaná, egyáltalán nem beszélhetünk, annak ellenére, hogy ez a program is kihasználja a 3D-s kártyák képességeit. A királyt még mindig nem lehet megütni...

K.Z.

Nem elég, hogy méteres "cseppekkben" zuhog az eső, még gólt is kaptam

A kapus hiába vetődik, a labda már túljutott rajta

Úgy tűnik, mintha Overmars az Arsenalból gólt rúgott volna

A kezdés előtti pillanatok kicsit hosszúra nyúlnak (egyébként felhívnám a figyelmet a "közönségre")

adidas power soccer 98

Psygnosis
http://www.psygnosis.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

A körítés tényleg nem rossz, játszani viszont már nem jó vele

71%

DÍSZLETEK KÖZÖTT DEKKOLÓ GEKKÓ

GEX 3D ENTER THE GECKO

A platformjátékok kedvelői a közelmúltban egy régi ismerőssel futhattak össze: egy ismerőssel, akiről már két éve nem lehetett hallani semmit. Gex, a Crystal Dynamics ragadós nyelvű gekkója bizony már ennyi ideje eltűnt a nyilvánosság szeme elől; elvonult egy csendes zugba, ahol végre minden idejét hőn szeretett kedvesének, nagy képernyős tévéjének szentelhette. Így elég jól is telt az idő, de természetesen Gex sem kerülhette el a sorsát: a modern idők szavának engedelmeskedve ő is kénytelen volt átlépni a harmadik dimenzióba. No de lássuk, barátunk miként is szánta rá magát erre a lépésre.

A MEGBÍZÁS

Gex tehát eleinte még azt hitte, hogy hátralévő éveiben zavartalanul tévézgethet. Egy nap azonban két öltönyös fickó jelent meg nála, és kérdéseket tettek fel neki – méghozzá Rezről... Gex rögtön tudta, honnan fúj a szél: a megalomániás bádogszörny visszatért, s ezzel a világ TV-csatornái ismét veszélybe kerültek. Minthogy Gexnek egyszer már sikerült Rezt legyőznie, a két fickó kérése – hogy hősünk tegye ezt meg újra – tulajdonképpen logikusnak tűnt. Gex válasza tömör és lényegre törő volt: nem! Persze a két ügynök nem elégedett meg ezzel, így kénytelenek voltak egy kis erőszakot alkalmazni. Csakhogy hősünk is megmakacsolta magát, még a kényszernek sem sem volt hajlandó engedelmeskedni. A két fickó erre kénytelen volt taktikát váltani: az asztal alól hirtelen előkerült egy diszkrét táska, benne friss, ropogós bankjegyekkel... Vajon miért nem ezzel kezdték?! Így persze egészen másképp festett a dolog: Gexnek hirtelen "megszólalt a lelkiismerete", és nyomban elindult, hogy ismét ringbe szálljon Rez ellen.

MITŐL MÁS, MINT A TÖBBI?

Ha a Gex 3D-t valahová be akarjuk sorolni, nincs nehéz dolgunk: ugyanazt a stílusirányzatot képviseli, mint mondjuk a Croc. Egy egyszerű 3D-s platformjáték, amelyben hátulról láthatjuk a figuránkat, akivel mindenféle nyaktörő mutatványokat produkálva kell összeszednünk a bónuszokat, közben pedig képen kell törölnünk az utunkat álló teremtményeket. Van azonban a játéknak egy tulajdonsága, ami elég rendhagyó, és igazából ez adja egyediségét: ez pedig nem más, mint Gex azon képessége, hogy bizonyos falakra fel tud kapaszkodni. Egy platformjáték ennél jobban nem is használhatná ki a harmadik dimenziót, hiszen így sok helyen a plafon is szervesen hozzátartozik a játéktérhez.

ISMERŐS DÍSZLETEK

A Gex 3D pályái – ahogy már a régi kalandban is – most is híres filmek díszletei alapján készültek, azaz minden tereptárgy és minden szörny vagy ellenség egy ismert filmből származik. Az átjárókként funkcionáló tv-képernyőkön keresztül egyfajta parodizált világokba léphetünk be, melyeket hat különböző csoportra lehet felosztani. Legelőször az amerikai rajzfilmek idétlen teremtményei közé tehetünk egy kirándulást. Az első pillantásra idillikusnak tűnő réten számtalan veszély leselkedik ránk: néhol különböző súlyos tárgyak potyognak az égből, a látszólag ártalmatlan virágok hatalmas pöröly rántanak elő a mellényzsebükből, stb. A pályákon egyébként sokszor hősünk jelmezt is kap – itt, a rajzfilmes pályán például beleugorhatunk egy üregbe, és az átjáró túloldalán már nyúlkosztümben fogunk megjelenni. Ez a ruha mellesleg nem is olyan vicces. Figyelembe véve azt a tényt, hogy épp a vadászidény kellős közepébe cseppenünk, ez a viselet nem is olyan mulatságos (ráadásul a helyi vadászok célkövetős lövedékekkel tüzelnek).

A pályák második csoportja a horrorfilmek világába, egy szellemkastélyba visz minket. Zombik lézengenek mindenfelé, akik egy kis ütleg hatására darabokra esnek, a sötétség szellemei elől a világos pontokhoz kell menekülnünk, és a termekben igen erős poltergeist jelenségek figyelhetők meg. (A maguktól mozgó asztalokat akár fel is használhatjuk közlekedési eszköznek.) A kastélyokban van egy kis rosszcsont kölyök, aki egy nagykéssel esik nekünk: ő különösen veszélyes és szívós teremtmény, mert nem elég egyszer lecsapunk a fejét, még egyszer fejbe kell kólintanunk még egyszer.

A harmadik pályatípusnál, a Kung-fu Theaterben a harcművészetekben való jártasságunkat kell kamatoztatnunk: a jellegzetes keleti épületek között ninják dobálnak minket hegyes csillagokkal, avagy egy-egy szamuráj próbálja meg elválasztani a fejünket a nyakunktól. A kung-fu pályák érdekessége a több helyen is fellelhető ágyú, mellyel ajtókat lehet betörni, avagy gongokat szólaltathatunk meg vele.

A parodizált filmek sorából persze a Tron sem maradhatott ki: a pályák negyedik csoportjánál számítógép-alkatrészek között kell ugrabugrálnunk. A legnagyobb kihívást itt majd az elektromos hidak és ugratók jelentik: a fényes pontoknál feltöltődve ugyanis csak rövid ideig birtokoljuk azt az energiát, amivel a hidakat bekapcsolhatjuk, azaz ezeken a helyeken mindig a legrövidebb út a helyes irány.

A játék készítői – mint egy másik kihagyhatatlan ziccerről – természetesen a Jurassic Parkról sem feledkeztek meg. Mondjuk az ősállatok és az ősgekkók nem sok vizet zavarnak, sokkal veszélyesebbek a lávafolyamok és a kőomlások.

Végül a pályák hatodik típusánál a színtér a világűr. Kétségtelenül ez a legszívatóbb helyszín, hiszen amellett, hogy elég egy rossz lépés és kizuhanunk az űrbe, még a levegő fogyására is ügyelnünk kell. Ezen a helyszínen Gex mint stormtrooper jelenik meg, s a jelmeze itt szkafanderként is szolgál. Hősünk úgy szuszog mint Darth Vader, és ha nem érjük el mindig időben a következő lélegeztető kabint, Gex egyszerűen megfullad. Van azonban a levegőszerzésnek egy másik módja is: ha találunk szétüthető légtartályokat, avagy pofozható űrlényeket. Vigyázat: az "űrlények" meghatározás alatt nem a "Támadás a Marsról" kis szörnyeit értem – a lézerkardokkal is felszerelt szemtelen manusoktól minél gyorsabban szabaduljunk meg. Egy fontos észrevétel: a hatalmas energiacsövekre nyugodtan felkapaszkodhatunk, nem veszélyesek, csak a villámokat kerüljük.


Egy delejes gekkó ilyen hidakat is tud varázsolni

A felsorolt pályatípusokon kívül egyébként van néhány bónusz szint is, ahol például new yorki zsaruként vagy Indiana Jonesként kell beválnunk, no és ott van még Rez pályája is, ahol a főgonosz kastélyában barangolhatunk – mindösszesen 30 pályát kell felderítenünk.

A KULCSFONTOSSÁGÚ DOLGOK

Ahhoz, hogy a pályákra bejuthassunk, táv-

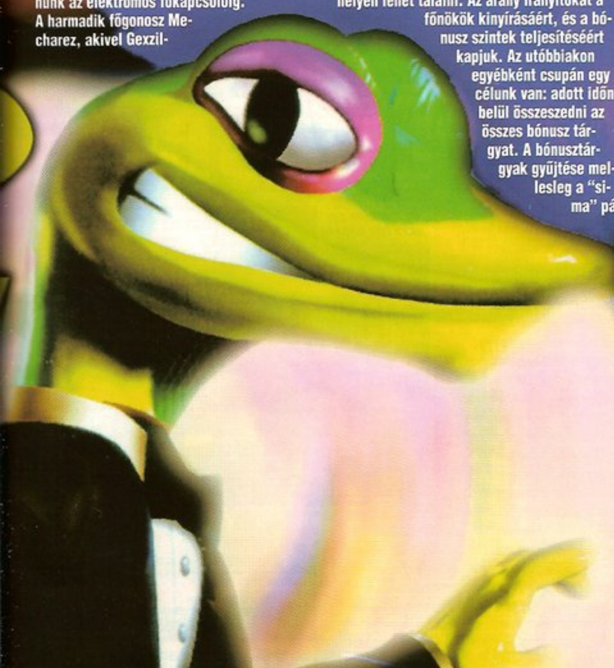

A zombik néhány farokcsapástól mindjárt szétesnek


A célkövetős puskagolyó néha visszafelé is elsülhet


Egy gekkónak nem jelent problémát egy függőleges fal – sőt!

irányítókat kell gyűjtenünk, tulajdonképpen ez a játék célja. A piros kapcsolókat mindig a nagy tévéknél, azaz a kijáratoknál találjuk. Az összekötő szint, azaz a Média Dimenzió kapui csak kellő mennyiségű távirányító begyűjtése után nyílnak meg, s a főbb részek között még főellenségek is várnak ránk. Elsőként egy három főből álló néger törzs lövöldöz felénk – ez még nem nehéz kihívás, hiszen csak a kék lövedékeket kell hozzájuk visszapattintani. A dagadt disznót, Mooshoo Porkot szintén a saját fegyverével kell legyőznünk: körbe-körbe kergetőzve el kell jutnunk az elektromos főkapcsolóig.
A harmadik főgonosz Mecharez, akivel Gexzillaként kell megmérkőznünk. Egy miniatűr városban tombolhatunk, ahol Mecharezen kívül még a várost védelmező helikopterek és tankok is gondot jelentenek. (Mecharez támadásai ellen a házakat érdemes fedezéknek használni.) Végül utoljára természetesen Rezzel fogunk párbajozni. Rez először csak bombáz minket, majd nekiiramodik – ekkor kell a fal felé csalni őt, s miután megszédült, akkor ütni. Miután néhányszor így kibabráltunk vele, egy kissé nagyobb alakot ölt, és hatalmas ökleivel csapkodni kezd, illetve a szemeivel lézerezik. A küzdelemnek e fázisánál mindig kiemelkedik egy gomb a padlózatból, s nekünk úgy kell intéznünk, hogy Rez arra csapjon rá...

Visszatérve azonban még pár mondat erejéig az irányítókra: a távkapcsolóknak három típusa van. A pirosak jelentik az említett kulcsokat az átjárókhoz, az ezüstök – ebből mindegyik pályán kettő van – a bónusz szinteket nyitják, az arany színűek pedig a titkos szinteket tárják fel. Egy ezüst kapcsolót minden pályán egy nagyon nehezen hozzáférhető helyen lehet találni. Az arany irányítókat a főnökök kinyírásáért, és a bónusz szintek teljesítéséért kapjuk. Az utóbbiakon egyébként csupán egy célunk van: adott időn belül összeszedni az összes bónusz tárgyat. A bónusztárgyak gyűjtése mellesleg a "sima" pályákon is javasolt, ugyanis elegendő mennyiség begyűjtése (30-40 db) után extra életeket kapunk. (Egy adott mennyiség begyűjtése után ezek a tárgyak mindig alakot váltanak.) Ha pedig a harmadik típusú tárgyból is sikerül 50-et összeszednünk, akkor megkapjuk a másik ezüst távkapcsolót!



A KEZELÉS

Hogy mennyi kapcsolót gyűjtöttünk már be, azt a Média Dimenzióban az F1 lenyomásával nézhetjük meg. Fontos: menteni csakis a Média Dimenzióban lehet (az Esc lenyomása után), de amúgy minden megszerzett kapcsoló után is rákérdez a gép, hogy eltárolja-e az állást. (Ha rá akarjuk menteni az állást az előzőre, az Update Save-et nyomjuk.) A pause képernyőn állíthatjuk be a kamerakezelést is – szerintem az automata, azaz a hagyományos követő nézet a legjobb. (A manuális módozatnál nekünk kell állítgatni a látószöget.) A játék közben a Space-szel a távolságon is módosíthatunk, továbbá – ha a billentyűt folyamatosan nyomjuk – körbenézhetünk.

A játék összességében elég könnyű, lévén hogy egyszerűen lehet életeket szerezni és a küzdelem sem nehéz. Gex farokcsapásait gyerekjáték bevinni, s még ott van a karate rúgás is. (Futás közben a kúszás billentyűjét nyomva kell tartani, majd ugrás.) A távolabbi vagy magas helyek eléréséhez használhatjuk gyíkunk dupla ugrását, s ha csak alig vétjük el a célt, aggodalomra akkor sincs ok: Gex megkapaszkodik a nyelvével. Ráadásul ha hibázunk, Gexnek az energiaállapotát is könnyen helyrehozhatjuk: csupán zöld képernyős tévéket kell keresnünk, melyeket szétverve aztán zöld legyeket kajálhatunk (L gomb). Vannak továbbá piros legyek is, amelyektől Gex (a támadás gombját nyomva tartva) tűzfallal kerítheti be az ellenfeleit, és vannak kék legyek, amelyektől pedig jégre teheti a kekeckedő alakokat. A jeges állapotnak persze nem tesz jót a meleg, a tüzes viselkedésnek meg a víz vet azonnal véget, és azt talán mondanom sem kell, hogy ezek az állapotok csak rövid ideig tartanak. Fontos még a kockás képernyős tévé: ha ilyent döntünk fel, utána – életvesztés esetén – csak onnan kell folytatnunk, magyarul ezek a tévék jelentik az ellenőrzési pontokat.


Mooshoot, a disznót hátráltatja a sörhasa – használjuk ki a lomhaságát!

HOSSZAN TARTÓ ÉLVEZET

A Gex 3D nem egy rövid játék, aminek az a legfőbb biztosítéka, hogy minden pályára kétszer-háromszor is vissza kell mennünk. Mindegyik pályán több távirányító van elrejtve, melyek eltérő útvonalakon közelíthetők meg, avagy tennünk kell valamit ahhoz, hogy megkapjuk őket. (Ilyen tennivaló lehet mondjuk, hogy üssünk szét öt lila gombát.) A pályák kezdetekor egyébként mindig megválaszthatjuk, melyik irányítót kívánjuk megkeresni, s arról az irányítóról (illetve annak helyéről) segítségképpen egy bejátszást láthatunk; szóval nem bonyolultak a "küldetések", még angol nyelvtudás sem szükséges a megértésükhöz.

A VÉGSZÓ

A Gex 3D vitathatatlanul a legszebb PC-s platformjáték, de sajnos ennek meg is kérik az árát. Ez az első olyan játék ebben a kategóriában, amihez már nem is elég egy P133-as (minimum P166 kell), ráadásul a 3Dfx kártya alapkövetelmény. (A játék ugyan eldöcög P133-on is, de úgy nem igazán nagy az élmény.) Azt viszont el kell ismerni, hogy a pénzünkért valóban kapunk valamit: a gazdagon textúrázott és valós időben árnyékolt grafika nagyon tetszetős, a kastély sötétségéből például szépen tűnnek elő a tereptárgyak, fáklyák fényei és villámok világítják meg a falakat – semmi poligon-bevillogás, mint a PlayStation verzióban. Külön élmény Gex orgánuma: időről-időre néhány elmés beszólással próbálja a hangulatot feldobni. Technikailag tehát ugyan briliáns játék a Gex 3D, de ugyanakkor mégsem vagyok benne biztos, hogy ez lenne a legjobb. Leginkább a kamerakezeléssel akadtak problémáim: bizonyos helyeken sajnos a gép egy fix nézőpontot választ (függetlenül a mi óhajainktól), s ez a játszhatóságra igencsak kedvezőtlen hatással van.

V.Z.

gex 3d

Crystal Dynamics/Ubi Soft
http://www.ubisoft.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P166, 32MB RAM, 4xCD, 3D-kártya, DirectX-komp. hangkártya, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM,

A maga kategóriájában kiváló, és nem is csak egy kétórás kihívást jelent

91%


Hősünk ropogósra sütve szereti a vadhúst


Egy birodalmi rohamosztagost nem tartóztathat fel holmi ál-jedi

Leisure Suit LARRY'S CASINO

LARRY VEGASBAN

A hozzám hasonló, sokat látott vén csontokban érdekes elegyet alkot a tisztelet és a szkepszis, amikor olyan patinás névvel fémjelzett játékról kell ismertetőt kanyarítaniuk, amelynek hallatán már bohó fiatalságában is önfeledt vidámság töltötte el kicsi szívét. Larry Laffer vagy Roger Wilco neve a mai fogyasztóknak bizonnyal sokkal kevesebbet jelent, mint azoknak, akik első kalandjaikkal még 286-os EGA PC-ken vagy Amigákon küzdöttek – mindenesetre öröm egy ilyen "ósdi" névvel találkozni mapság! (Megálljatok, majd rádöbbentek, mit érzek, ha 2012-ben, az 5 GHz-es procijaitokon real time renderelve egy helyre kis kerekes székben begördül elétek Lara Croft, és egy gyors infúzió után, az unokáival karöltve betámadja a rárontó farkasokat!...) Larry apó neve ugyanis nekem szent és sérthetetlen, márcsak azért is, mert világéletemben szerettem volna olyan helyzetekbe kerülni különféle hölgyeményekkel, mint amilyenekbe ő szokott – és világéletemben NEM szerettem volna úgy kikerülni belőlük, mint ahogy ő. Ha mást nem, legalább jót kacagtam kalandjain – így tehát kissé váratlanul ért, amikor a Larry's Casinot a CD-lejátszóba csúsztattam. A játék ugyanis abszolút nem a szokásos sikamlósan erotikus kalandjáték; sokkal inkább egy budget-kategóriába tartozó popcorn (az ára alapján is), amit a szerzői valószínűleg a játékosok unalmas (tíz)perceinek eltöltésére ütöttek össze.



Teljesen szabálytalan, hogy a három korsó sör csak négyszeres nyeremény! (Bár kérdés, hogy milyen típusú...)

Történet nincs, legfeljebb annyi, hogy Larry a vegasi kaszinókban próbál szert tenni némi anyagi bázisra – hogy miért, az talán csak a Larry 28-ból derül majd ki.

A jobb click után elérhető menüből láthatjuk a kaszinó térképét, amelynél a belső körön választhatjuk a single player, a külső körön pedig a multiplayer szerencsejátékokat, utóbbi esetben természetesen Interneten keresztül. Utóbbi lehetőség ugyebár már csak a kor igényei szerint került bele a játékba ("Mútipléjörnek mápedig lenni köll!") – részemről nem igazán tudom, hogy miért okozna nagyobb katarzist bárkinek, hogy egy kétezer mérfölddel arrébb horgonyzó entitással blackjackezhet. Egyedül (illetve a géppel) is játszható játékok:

Blackjack: Vagyis más néven huszonegyezés, francia kártyával. Ebben ugyebár az a nagyszerű cél, hogy a kártyalapokból addig húzzunk, ameddig 21-et nem csinálunk. A tizes értékű lapok a bubi, a dáma, a király és persze a 10-es, az ász érhet egyet vagy tizenegyet (ha ilyen van nálunk, akkor a / jel mutatja, hogy a két értelmezés szerint mennyink van), a többi lap pedig annyit ér, amennyi rá van karcolva. A blackjack az huszonegy két lapból, egy ásszal és egy tizes értékű lappal. A kaszinókban megszokott módszer alapján az összes játékos nem egymás ellen, hanem a bank ellen játszik, azaz a duplázott nyereményhez elég annyit csinálni, mint amennyit a bank. Az egy más kérdés, hogy a bank húz utoljára – ez benne a játék!

Rulett: A hagyományos, nyilván mindenki által jól ismert rulett, amelyben fogadhatunk számra, színre, oszlopra, párosra vagy páratlanra, és így tovább – (számomra) az egyetlen meglepetés a dupla nullás volt.

Póker: Na, ez igazán nagy meglepetést okozott, mert abszolút nem a mi kis háztájinkban játszott ötlapos, kéthívásos pókerral kerülünk szembe, hanem spéci amerikai változataival, amelyeket az Options-menüből választhatunk ki. Terjedelmi okokból nem csemegézünk a szabályok kusza rengetegében, érdeklődő típusúak megtekinthetik a szabályokat az online helpben.

Kockázás: Talán leginkább a rulettхez hasonlítható szerencsejáték, amelyben a bank két kockával dob, és a várható eredmény variánsaira fogadhatunk.

Félkarú Rabló: Ebből rögtön három különböző fajta is rendelkezésre áll. Különösebb kommentár talán nem is szükséges hozzájuk, hiszen a képernyő felső részén mindig láthatók a nyerő kombinációk – ehhez csak annyit tudnék hozzátenni, hogy igazán bunkóság, hogy átlón nem lehet játszani, csak a három vonalon.

Háááát, nem tudom. őszintén szólva (mint tudjuk, így kezdődnek a legnagyobb hazugságok), én nagy rajongója vagyok minden szerencsejátéknak: fájer, póker, totó, lottó, gyümölcsös gép – minden jöhet! A probléma csak az, hogy – egyrészt – egy Larry-játéktól az ember azért teljesen mást várna: mókás helyzeteket, szolid erotikát, nagymel... (na jó, ezt most hagyjuk, mert betámadnak az anyukák) – szóval nem igazán értem, hogy Al Lowe, az eddigi Larry-játékok producere hogyan adhatta nevét ehhez a játékhoz?! Majd másfél év telt el az utolsó Larry-epizód óta, és ennyi idő alatt ennyire futotta?! Másrészt – és ez a legfontosabb! – ezek a nem igazán bonyolult játékok akkor igazán érdekesek, amikor az ember a saját zsebére játszik, nem csak a számítógéppel szórakozik, ahol bármikor újabb kezdőtőkét szólíthat magához. A kivitelezést tekintve a 640*480-as comix-szerű grafika ugyan maradt, de csak szimpla állóképek erejéig; a point&click-kezelés egyszerűbb már nem is lehetne; a szereplők (gépi ellenfelek) természetesen beszélnek – na de minek? Ezeket a játékokat már C-64-en is kényelmesen megcsinálhatták, nem kell ehhez Pentium! Az egész játék a Spice Girls-nyalókára vagy a Romario-chipsre emlékezteti az egyszeri játékost – azaz egy pillanatnyilag jól hangzó névvel tulajdonképpen minden eladható. Éppen ezért nem is szeretném értékelni a játékot (lehet, hogy nem is fogom): ha valakinek a keze ügyébe akad, akkor az levonhatja a konzekvenciát. Nekem annyi sikerült ebből, hogy legalább annyira szórakoztató, mint a Windows passziánsza vagy aknakeresője. Tíz percig.

CoVboy

Érdekes: a 00-ás nyerő mezőt egyik játékos sem kultiválja



Na már csak egy ászra lesz szükség



larry's casino

Sierra

http://www.sierra.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Windows-kompatibilis hangkártya

Munkahelyekre ideális, ha nem láthatja a főnök...

X%

CINKELT LAPOK

STARSHIP TITANIC

Ha jól emlékszem, a júniusi Starship Titanic-ismertetőnél már ijesztgettük a mélyen tisztelt publikumot egy hamarosan érkező megoldással – átlagos képzeletvilággal rendelkező rajongóink természetesen azonnal lemondták előfizetésüket, modernebb ízlésűek pedig megújították, illetve megduplázták (ami mellesleg rendkívül kifinomult ízlésvilágra vall). A fenyegetés a Black Dahlia miatt ugyan csúszott némiképp, de most valóra válik: mindenki húzódjon fedezékbe, és készítsen maga mellé vizes borogatásra alkalmas kendőket, mert egy Douglas Adams nevével fémjelzett játéknál mindenképpen szüksége lesz rá! A játék csak abban a tekintetben lineáris, hogy egyes helyszínek hozzáférését a jegyünktől teszi függővé (de azt már a legelején nagyon gyorsan fel lehet turbózni), egyébként a sorrend gyakorlatilag teljesen szabadon választott, sőt, egyes dolgokat nem is muszáj megcsinálni. Az alant elterülő karakterhegyekben azért igyekeztünk minél kevesebb mászkálással megoldani a dolgot. A logikailag összetartozó "küldetéseket" ■-tel jelölt pakettokban közöljük. Hát akkor usgyi:



■ Kalandjátékoktól teljesen szokatlan módon teljesen elmarad az intro: rögtön a nappalinkban találjuk magunkat, ahol valami mozgós, művészi komolyzene (ha jól hallom, Mocc Art) társaságában múlatjuk a nyári estét. Érdeklődő kedvűek esetleg megtekinthetik a tévén Douglas Adamst, a a jobb ízléssel megáldottak viszont rögtön a számítógéphez fordulnak, ahol a CD-re kattintás után behelyezhetik az első lemezt. A ház enyhén amortizálódik, lévén rázuhan egy űrhajó, de ennél sokkal súlyosabb megrázkódtatást jelent, hogy feltárul rajta egy ajtó, és előbúvik belőle Fentible, az ajtóbot. Miután hozzávetőlegesen rendet teremt szobánkban, előadja, hogy a Titanic csillaghajó (A-hajó-ami-nem-romolhat-el) első útján apró problémák elé került (már amennyiben rázuhant a házunkra), és egy apróbb segítségre lenne szükségük. Ha hajlandóak vagyunk a rendelkezésükre állni, mindössze annyi a teendőnk, hogy begépeljük az általa átnyújtott kis kommunikációs nyavalyába, hogy IGEN (vagyis Y-E-S). Mielőtt többször is elismételné óhaját, tegyük meg neki ezt az apróságot. Erre a felvonóba kerülünk, melynek nyomógombjai között egy csomó vidám lehetőség vár bennünket, de a legcélszerűbb lesz a felsőt választani. Rövid utazás után a hajó fogadótermébe kerülünk (közben Fentible felkészít bennünket egynémely kollégájával való találkozásra), ahol érdekes dolgok várnak ránk – de előtte a falon levő plakett alatti gomb megnyomásával kénytelenek leszünk megnézni az ún. introt.

■ Miután ezen szerencsésen túlestünk, sétáljunk a pulthoz, ahol a csengő megnyomására megelevenedik Marsinta, a portásbot, és érdeklődik, hogy van-e helyfoglalásunk? A választól függetlenül hosszas csevely következik arról, hogy milyen lágyszívű Fentible, hogy felengedett bennünket a fedélzetre, továbbá leendő szobánk ügyes-bajos paramétereiről – a lényeg az, hogy válaszoljunk a Marsinta által felkínált , igen ígéretesen hangzó paraméterek szerint (tökmindegy mit felelünk, úgyis mindig ugyanolyan, osztályon-aluli szállást kapunk). A szállás száma azonban minden partiban változik, szóval azt nem árt megjegyezni. Marsinta még melegen ajánlja, hogy ne is próbáljuk jobb szállás után nyaggatni, majd odainti Krage-et, a londinert.

■ Miután Krage elballagott, szerencsét próbálhatunk a falnál levő Szív-o-matával, ami jelenleg üzemen kívül tartózkodik. Elvileg leliftezhetnénk a főnökéhez is (a második emeleten találjuk a fő-fő Succ-u-bust, aki teljesen el van dugulva), de inkább lépkedjünk a balra lévő ajtó felé. Szemközt találjuk a raktárt, benne egy igen zaklatott papagájjal, aki mellesleg nagy rabja a földimogyorónak a diónak, és egyéb csonthéjasoknak – de különösen a pisztáciának! Vele igen elmés csevelyt lehet folytatni a világ dolgairól, de inkább minden méltatlankodása ellenére süllyesszük a tárgyaink közé, majd vegyük fel a sarokban heverő zsákokról a pót-ülőfát is. Távozzunk az ajtón, majd vissza a fogadóterembe. A papagáj ugyan az előbb-utóbb meglóg tőlünk (az ajtón kilépve azonnal), viszont az egyik tolla megjelenik a tárgyaink között.

WORLD CUP' 98

A FIFA 98-hoz hasonlóan a World Cup'98-ban is van néhány hasznos és idétlen kód, amit ugyancsak úgy kell megadni, hogy valamelyik játékost átnevezzük. Miután a cheatet – vagy akár többet is – aktiváltuk (azaz megnyomtuk az Entert), természetesen vissza lehet írni a játékos eredeti nevét, a cheatek üzemelni fognak:

ZICO	– megkapjuk a '82-es VB-meccset
HURST	– megkapjuk a '66-'82 közötti VB-meccseket
GABO	– hatalmas fejű játékosok
KYLE	– csontvázak fognak focizni
MR HAT	– megbolondul a labda
POWDER	– sajátosan mozgó játékosok
NEILA	– 'Alien'-üzemmód

■ A liften ereszkedjünk alá a második szintre, a fő Succ-u-bushoz. ő egy kicsit rosszul érzi magát, mert valami eltömítette a csatornáit. Használjuk rajta a papagáj tollát, és a Send gombbal küldjük át rajta. Ez az ódon Mr. Muscle igen jó hatással van a "csatornáira", mert fölköhögi a dugulás számos okát: többek között Titania, a megbolondult fedélzeti komputer egyik alkatrészét, továbbá egy kék biztosítékot. Meg egy hullát, de ő hadd nyugodjék békében. A továbbiakban a minden helyszínen megtalálható Szív-o-maták használhatók lesznek a különböző tárgyak ide-oda postázására.



■ Liftezzünk vissza a hallba, majd ki az ajtón. A raktárral szemközti elágazásnál az egyik irány még tiltott az SGT-osztályú jeggyel utazóknak (mivel ilyen jelenleg nem sok van, egyszerűbben: nekünk), tehát forduljunk balra. Itt kijutunk a minden szinten körbefutó galériára. Szemben találjuk a Titania szobájához vezető lépcsőházat, de a függőleges és vízszintes helyváltoztatásnak modernebb technikáival is találkozhatunk a jobbra és balra induló körfolyosókon: négy lifttel (Elevator) és egy csővasúttal (Pellerator). A galéria túloldalán egy másik elágazást is találunk, ahol rögtön három irányba is indulhatnánk – csak nem a jelenlegi SGT-osztályú jegyünkkel, szóval keressük meg inkább a "lakosztályunkat". Kapcsoljunk át a Designer Room Numbersre, nézzük meg, hogy hova szól a jegyünk, keressük meg a megfelelő elevátort, és a Remote Thingummy panelon hívjuk le. Pötyögjük be, hogy hanyadik emeletre szól a jegyünk. Az SGT-osztály szobáinak kiépítésénél nyilván az vezette a tervezőket, hogy minél több szobát lehessen minél kisebb helyre zsúfolni, mert az ajtók körülbelül úgy festenek, mint egy fiókokban bővelkedő kredenc. Oldalt található a mintegy egy négyzetméter alapterületű kultúrterem, ahol egy szék, egy kép a falon, továbbá egy üveg mögött elhelyezett vész-partvisnyél szolgálja a művelődést. A lifttel szemben egy sajátosan működő ételautomata található, amely kizárólag a csirke szósszal nevű ételre szakosodott. A sajátos működés alatt pedig az értendő, hogy a csirke – pillanatnyilag – még repül. Keressük meg a szobánkat. (Ha a száma 6-nál nagyobb, akkor nézzünk fel, és az ajtókra kattingatva keressük ki, hogy melyik mikrolifttel kell felmennünk hozzá.) Amint belépünk, a kellemes női hang közli a megafonon keresztül, hogy másodosztályú elhelyezést nyerhetnek az SGT-osztály által nyújtott "kényelemmel" elégedetlen utasok. Pedig ezek az interaktív hobbiszobák roppant kényelmesek – vagy inkább a "kompakt" a megfelelő kifejezés, ugyanis minden berendezés a falba van beépítve, és a tisztelt utas aktuális igényei szerint rendezheti át garzonját. Az már egy más kérdés, hogy csak bizonyos sorrendben lehet rendezkedni a bútorzattal (például ha a klozett üzemképes, nem működik a tv – pedig az milyen jó is lenne!). Most egyelőre tv-nézésre alkalmas állapotba kellene helyezni a szobát (sorrend: personal maintenance hub, horizontal worksurface, horizontally mobile storage compartment, fully recumbent relaxation device, inflate fully recumbent relaxation device (az utóbbi kettőre két külön ikon van a tárgyak között: az egyik kinyitja, a másik felfújja az ágyat), visual entertainment device). Ha jól csináltuk, akkor felmászhatunk az ágyra és bekapcsolhatjuk a "vizuális szórakoztató egységet". Az egyes csatornán nincs adás, így tehát kénytelenek vagyunk átkapcsolni egy másikra. A hatoson és a hetesen szintén adásszünet van, a kettesen viszont tök jó műsor megy: pollenjelentés (ha érdekel valakit, akkor közepes). A hármason meg még jobb: a csatornát néző szerencsés utassal közlik, hogy nyert egy másodosztályú elhelyezést! Részletek a helyi Szív-o-matából átvehető magazinban. A négyes csatornán egy állóképet látunk, ami egy helyszín vonalkódját mutatja. Erre később szükség lesz, tehát mentsük el: kapcsoljunk át a Designer Room Numberspanelra, húzzuk át a jelenlegi helyszín kódját valamelyik bal oldali üres ablakba, majd shift-clickekkel szerkesszük át arra a kódra, amit a képen látunk. (Nem kell különösebben éles megfigyelőképesség hozzá, hogy a képen fejjel lefelé van...) A kód az első osztály egyik szobájának a koordinátáit adja meg. Vessünk egy pillantást még a hatos csatornára is, ami szintén egy állóképet mutat, de ez az egyik elevátorból jön, és a lift emeletjelzőjét mutatja. Kecmeregjünk le az ágyról, majd menjünk a szobák előtti folyosón terpeszkedő Succ-u-bushoz, és a Receive gombbal vegyük át a küldeményünket, vagyis a magazint. Liftezzünk vissza az első szintre, sétáljunk el a hallba, és ébresszük fel Marshintát. A nyomott hangulatú portás a magazin fejében kiutal nekünk egy másodosztályú szobát, ellát bennünket a megfelelő instrukciókkal ("Ne zavard a zenészeket, ne piszkáld a Pellerátort, stb."), majd ismét visszazuhan szokásos közönyébe.



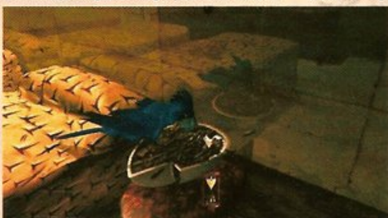
■ Keressük meg másodosztályú szállásunkat. Már az előtér is biztatóbb, mint az SGT-osztály, mert lényegesen kevesebb ajtó nyílik belőle. A berendezés is javuló tendenciát mutat, helyben is van a Succ-u-bus, és nem csak a folyosón, sőt, a szobaszolgálat négy tálban némi ropogtatnivalót is bekészített: három tál "nem-pisztáciát" és egy tál pisztáciát. Az alapvetően jó lélekkel megáldott játékos most nyilván belemarkolna, hogy kissé felvi-

COMMANDOS

Itt jönnek a szintkódok ehhez a remek kis stratégiai játékhoz:

Mission 2:	4JJXB	Mission 12:	JGHD3
Mission 3:	ZDD1T	Mission 13:	PUUWW
Mission 4:	RFF1J	Mission 14:	WT348
Mission 5:	K4TCG	Mission 15:	139P0
Mission 6:	MIR4M	Mission 16:	L9IPV
Mission 7:	7QVJV	Mission 17:	5LIMV
Mission 8:	K99XC	Mission 18:	YJOJG
Mission 9:	AAAX1	Mission 19:	YFCWJ
Mission 10:	JSGPW	Mission 20:	GDKWT
Mission 11:	CMODD		

dítsa vele a raktárban dekkoló deprimált papagájt. Sajnos nem lehet venni belőle, így tehát a "Ha a hegy nem megy Mohamedhez"-alapon a papagájt kell az értékes kincshez juttatni. A gond csak az, hogy a raktárból kilépve azonnal meglóg a tárgylistából, így tehát egy más módszerhez kell folyamodnunk. A módszer roppant logikus, és ötletet már kaphattunk róla akkor, amikor a magazint felvéve a papagáj rikácsolását hallottuk a Szív-o-matából: csőpostán megy a pisztáciához. Menjünk tehát a raktárba, pakoljuk át a kalitkából a helyi Succ-u-busba, a küldemény címzettjének adjuk meg új szállásunk címét (a DRN-panelon húzzuk át a szobánk vonalkódját a Szív-o-matára, és Send). (Az elküldéssel nem árt igyekezni, mert a madár gyorsan meglóg – ha ez történne, menjünk ki az ajtón, és visszatérve megint a ketrecében találjuk.) Ha a postázás sikeres volt, menjünk vissza a szobánkba, és a bent levő Succ-u-busnál fogadjuk a küldeményt. Zörgessük meg a pisztáciás tálat, mi-



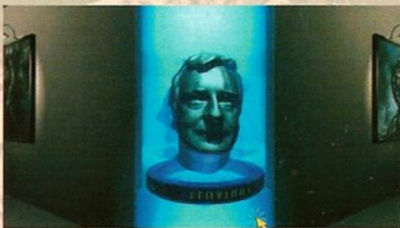
re a papagáj – saját megfogalmazása szerint – "fontos pisztácia-evő küldetésre" indul. Vagyis felkajálja az egészet, mi meg kiszúrhatunk valamit a tál alján: Titania, a megbolondult fedélzeti számítógép fülét.

■ Miután a másodosztályú jegyet megkaptuk, észrevehetjük, hogy az elevátorok egyike (a 3-as vagy a 4-es) a meghibásodás egy igen előrehaladott állapotában tartózkodik: nem lehet hívni. A mellette levő másik liften menjünk le arra a szintre, amit a tv 5-ös csatornáján levő képen láttunk. A másik rossz lift itt akadt el: ha beszállunk, nem Nobby fájdalmas arca vár bennünket, hanem egy üres gömb, amiről felvétele után kiderül, hogy ez Titania szeme. Sajnos amíg nálunk van, nem tudunk kiszállni a liftből, tehát előbb kénytelenek leszünk a megfelelő javítást elvégezni. A liftbot elgurult fejét a működő elevátoron az alagsorba (Bottom of well) leliftezve találjuk meg, a terem közepén. Ha visszarakjuk a helyére, máris vihetjük Titania szemét. (A liftbot a továbbiakban pedig van hajlandó a 27. emelet alá közlekedni. Ez azért jó, mert állandóan cserélgetik egymást szolgálatban, és sose tudjuk, hogy melyik liftben van.)

■ A másodosztályú jegy birtokában már bekukkanthatunk a galéria túloldalán levő két szobába is. Az egyikben (a Szerzők Szobája) a bejárattal szemben egy lötyögő kart találunk, továbbá három hologramot a szerzők képmásával (Leovinus néven Douglas Adams-szel személyesen). Itt egyelőre nincs sok dolgunk, a szemben levő szobában (Sculpture Room) viszont annál több. Itt néhány alternatív, modern szobor van kiállítva. Hasonló stílusban épült képzőművészeti remekekről a szemlélőnek rendszerint nem jut eszébe semmi (hacsak nem az elkövető képzőművész kedves mamája) – itt annyiban jobb a helyzet, hogy némi képzelőerővel felismerhetjük bennük a hajó robotjait: Fentible-t a fejhallgatóiról, Krage-et az alakjáról, stb. A szobrokon levő bizgentyűk kapcsolóként üzemelnek, amelyekkel a robotok működését és hangulatát javíthatjuk avagy ronthatjuk. Márpedig van egy folyamatosan kedélybeteg robotunk, ugyebár: Marsinta, a portás. Az ő szobra ugyan még távolról sem emlékeztet rá, mert úgy fest, mint valami analóg pénztárgép, mindenesetre a két csúszkát felfelé lökve rögtön megjavul az ő hangulata is: ha visszasétálunk a hallba, akkor már egy szimpla érdeklődésre (ask about 1st class upgrade) is azonnal kiutal nekünk egy elsőosztályú lakosztályt, ami már tényleg minden igényt kielégítő elhelyezést biztosít a megfáradt kalandornak...

■ Titania szemét ugyebár úgy találtuk meg a liftben, hogy a tv-egy állóképen sugározta a képet, amit lát. Mivel most már az elsőosztályú szintekre is liftezhetünk, épp ideje megnézni, hogy mit is mutatott a másik állókép. Keressük meg tehát azt a lakosztályt, aminek a vonalkódját lemásoltuk. A királyi méretű ágyhoz vezető lépcsősort fantasztikus találmány díszíti: lámpák (világítanak a sötétben). Az ágy elől meg is lehet kopogtatni a búrájukat. Ez a jobb oldalinál kicsit erősre sikerül, mert az összetörik. Hívjuk a szobaszolgálatot (Krage-et), hogy azonnal javítsa meg a lámpát. A robot némi gondolkodás után kifejezi abbéli véleményét, hogy ez Titania egyik szemének tűnik – tehát szereltessük le vele (Get broken lights). Nemcsak annak tűnt – az is. Elég szétszórt egy számítógép, mondhatom...

■ Liftezzünk fel a galériára, és szálljunk át a Pelleratorba. Ezzel öt új helyszínre juthatunk el, sorban: a sétálófedélzetre, a zeneterembe, a bárba, az étterembe és az arborétumba. Az első célpont ennyi mászkálás után szinte adja magát: irány a bár! A bárpult igen hívogatóan fest, mert csak azért is, mert az üvegek között kéklő tárgy pontosan úgy fest, mint Titania "központi érzékelő egysége". Felvenni egyelőre nem tudjuk, tehát csengessünk



Fortillian Bantoburnnek, azaz a mixernek. Sokra vele sem megyünk, mert épp egy Titanic Tittilator "koktél" elkészítésével van elfoglalva, és csak azután tud foglalkozni a problémáinkkal. Esetleg ha segítenénk neki az összetevők beszerzésében, hamarabb is végezne... Tegyük el a poharat, amit a



pultra tesz, majd a pult végén levő monitorra pillantva ismerkedjünk meg a számítógépes koktélkeveréssel: a mixer egyetlen gombnyomással kikeresheti a hatalmas adatbázisból a vendég által kívánt turmix komponenseit. Most az egy más kérdés, hogy egy apró hiba folytán az adatbázis épp összedőlt, így tehát pillanatnyilag kizárólag Titanic Tittilatort keverhető, ahhoz is csak egyetlen összetevő van kéznél. Pedig ígéretes a recept: 3 rész saguriai vodka (ez van a pulton), 2 rész citromlé, 1 összetört tv és 1 rész "seregélytoll-püré". Glurp...

■ Mielőtt összeszednénk eme érdekes ital darabjait, nézzünk fel a hajó vezérlőtermébe (Titania's Room, a galéria végéből nyíló lépcsőházon át). Kicsit érdekes lesz a megközelítése, de a látnivalók sem lesznek kutyák! Innen három szoba nyílik. (Illetve egy még nem nyílik, de kicsire nem adunk.) Az első szoba roppant érdekes: egy gyanús emelvényt találunk, rajta egy nagy nyomógombbal és a nyomógombok használati utasításával. Miután megnyomtuk, a megafon közli, hogy a bomba aktiválódott, és a visszaszámlálás megkezdődött. Az alatta levő tárcsákon esetleg ki lehet forgatni a biztonsági kódot – mindössze néhány milliárd vagy trilliárd variációja lehet... (Ha valakinek esetleg sikerülne, azon nagyon meglepődnék. Meg azon is, ha a visszaszámlálás egyszer elérne nulláig. Ha épp arra járunk, amikor már 10 alatt van, azért azt várjuk meg...) A másik szobában egy szovjet gyártmányú analóg számítógép található. (A méretei legalábbis erre engednek következtetni.) A jobb oldali lyuk lenne a monitor. Meglepő, de működik – csak az a baj, hogy először egy login-kódot kér, utána pedig egy passwordöt. Fordítsuk tehát a figyelmet inkább a falon levő fémdobozra, amely a felirat szerint elképesztő méretű feszültséget rejt. Sebaj! Még egy felirat: nem is olyan elképesztő a feszültség, de azért jobb lenne kerülni! Harmadik felirat: Ne mondd, hogy nem figyelmeztettünk...

Negyedikre előkerülnek a biztosítékok, mellettük a kapcsolóikkal. Az ábrák jelölik, hogy mit is művel a biztosíték. A sárga az SGT-osztályú gyorsétkezdét üzemelteti normálisan (fordítsuk el a kapcsolóját jobbra, és vegyük ki a biztosítékot). A kék a ventillátorok biztosítéka (tegyük a helyére, és fordítsuk jobbra a kapcsolót.) A zöld egyelőre még hiányzik, a vörös viszont a hologramokat kapcsolja (fordítsuk jobbra a kapcsolót, és vegyük ki a biztosítékot). (Az utóbbit ugyan nem szükséges megcsinálni, de ha ezután elmegyünk az Alkotók szobájába, a bejárattal szemközti falon levő, eddig lötyögő kapcsolóval kikapcsolhatjuk a hologramokat, és ahol eddig a szerzők fejei látszottak, bekukkanthatunk a terem közepén levőre. A hármon helyről három szót láthatunk: Ez, Az és Amaz. Ezek a személyes "passwordjeik", így tehát ha a biztosítéktábla melletti számítógépen a nevüket adjuk meg loginnél, és utána a fejük mögött látható szót passwordnek (Leovinus/Other, Scraliontis/This, Brobostigon/That), akkor elolvashatjuk az üzeneteiket, és hogy mi történhetett a hajón. Ez igen terjedelmes és tanulságos olvasmány lesz, de most inkább nem boncolgatjuk...)

■ Ideje a Titillator összetevőivel is foglalkoznunk. Kezdjük mondjuk az összetört tv-vel. Tv-ből ugyebár minden szobában van egy. Szétverni nem tudjuk őket, de ha Krage-nél érdeklődünk róluk, akkor jelzi, hogy bizonyára ripityára törnének, ha ledobnák őket a körfolyosóról. Erre kénytelenek leszünk ismét csak a derék londiner szolgálatait igénybe venni (throw tv down the well). Ezt valamelyik szobában nem igazán akarja megtenni, viszont javasolja kipróbálásra a papagáj lakhelyéül szolgáló raktárban levő darabot – ha ott hívtuk, akkor kész örömmel kivágja nekünk az erkélyről, mi pedig leliftezve az alagsorba magunkhoz vehetjük a roncsokat.

■ Irány a Pellerator, annak is a legelső állomása, a Promenade Deck. Igen sajátos "sétafedélzet": a szórakozást mindössze néhány, a hatalmas ventillátorlapátok előtt repkedő madár szolgálja. A terem közepén egy emelvényt találunk, rajta ON és SPEED feliratú gombbal. A berendezés eddig üzemen kívül volt, de – a kék biztosítéknak hála – most munkába állhat: kapcsoljuk be, majd adjunk maximális gázt. A ventillátorlapátok természetesen beszívják és szépen felaprítják az egész állatseregletet. A pult mellett egy igen érdekes eszköz található, ami vész esetén kalapácsot ad ki, csak meg kell piszkálni a tetején levő gombot egy hosszabb bottal. Erre ideális lesz a papagáj ülőfája. Pitty. Piszkáljuk meg még egyszer. Pitty. Na még egyszer. Pitty. Vegyük fel a kalapácsot, és utazzunk vissza a galériára. Menjünk le valamelyik lifttel az SGT-osztály (28-37. szint) valamelyik emeletére (már amelyik lift hajlandó oda lemenni), ahol a lifttel szemközti gyorsétkező egység már rendesen üzemel. Rendeljünk egy grillcsirkét a tetején levő karral, majd a csirkét tegyük be valamelyik csap alá, hogy szószt is nyomjon rá. A szósz sajnos lepereg róla, mert a csirke csak tessék-lássék van megkopasztva, mindenesetre tartsuk a söröspoharat a csirke alá, amíg a csapból folyik a szósz. Talán sikerül elhitetni a mixerrel, hogy ez "seregélytoll-püré"... Ha már úgyis erre járunk, ugorjunk be a folyosó végén levő "kultúrterembe", törjük be az üveget a kalapáccsal, és vegyük magunkhoz a vész esetére szolgáló partvisnyelet.

■ Most egy új helyszínt fogunk meglátogatni, nevezetesen az arborétumot. Elvileg mehetünk a Pelleratorral is, de rövidebb, ha a galéria végén, a hall előtti kereszteződésnél gondolába szállunk (az első osztályú jeggyel már mehetünk erre is). Az Arborétumba ugyan nem lehet bemenni, nem működik az évszakváltó egység, továbbá kizárólag citromfákkal van tele – de sebaj, mi pont ezért jöttünk, és a partvisnyéllel a bal oldali fáról le is tudunk verni egy deli citromot (rázzuk a fánál egy picit). A bejárattól balra egy a Pelleratorra hasonlító ajtó mögött találjuk a tűzvédelmi szekciót. Süllyesszük a zsebünkbe a slagot, majd szálljunk be szemközt a Pelleratorba, és vonatozzunk vissza a bárba. Csengessünk Bantoburnnek, és adjuk neki szépen oda a koktél alkotóelemeit: a citromot, az összetört tv-t és a trutyival telt söröspoharat. Bantoburn mindet szépen betöltögeti a fejébe, és vad pogoval összemixeli, bár az utóbbi gyanús löttyről azért megkérdezi, hogy mégis mi akar ez lenni. Nevezzük meg neki (pureed starlings), és szóljunk, nehogy kifelejtse a legfontosabb összetevőt (get vodka). Wow! Talán az utolsó alapelem hatása, talán másé, de a robot áramkörei igen jelentősen megsínylik a koktélt (milyen hatása lehet vajon egy szerves életformára?). Mielőtt elfelejtené, szóljunk neki, hogy adja oda Titania alkatrészét (get vision center).

■ Szálljunk be a Pelleratorba, és utazzunk át a második állomására, nevezetesen a zeneterembe.

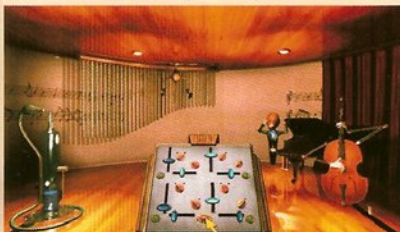


SM'S GETTYSBURG!

Az alábbi kódokat a Shift+Enter megnyomása után adhatjuk meg a játék közben. Az első tábornok neve az északi, a második a déli csapatoknál váltja ki ugyanazt a hatást, miután Entert nyomunk.

Hooker/Longstreet	– minden csapat beássa magát
Sheridan/Lee	– minden pánikban levő csapat megnyugszik
Mcclellan/Beauregard	– a tapasztalat növelése
Buford/Stuart	– visszaállítja az órát az a küldetés elejére
Sedgewick/Pickett	– előreállítja az órát a küldetés végére
Reynolds/Hill	– azonnal megérkezik az összes erősítés
Warren/Hotchkiss	– megmutatja az ellenfél összes csapatát

Itt egy egészen sajátos robotzenekar próbálkozik zenélgetni. Az ajtóval szemközt lévő pult piros gombjával lehet beindítani a próbát, de valami borzasztó macskazene keveredik ki az ügyből, így tehát 10-20 másodperc után szomorúan abba is hagyják a dolgot. Kicsit hangolni kellene őket a kapcsolókkal és potméterekkel, bár menet közben ebből sem sül ki semmi jó. A megfelelő hangolást



az előtérben levő két szék kárpitjáról (valamint a fenti képről) tudjuk meg: ha ugyanazt a sémát állítjuk be, akkor a piros gombra egy hosszabb mű csendül fel (akkor már biztos jó, ha a falon lógó csövek is beléptek). Egyébként ez is borzalmas, a basszus szólam meg végképp' – de mindegy. A muzsikát az előtér másik oldalán álló gramofonnál rögzíteni tudjuk: (ha a zenekar játszik, akkor először is állítsuk le őket) nyomjuk meg a körrel jelzett gombot, majd a pult piros gombjával játszassuk el az egész nyekergést (lesz vagy két perc). Állítsuk le a felvételt a négyzet gombbal, és a háromszöggel hallgassuk vissza, hogy felvettünk-e a zenét. A négyzet kétszeri megnyomására kinyílik a viaszhenger tartója. Miután a henger zsebünkbe süllyesztettük, vegyük magunkhoz a gramofon hangszóróját is, ami nem más mint Titania másik füle. (A gramofon egyébként úgysem fogja hiányolni, mert azonnal növeszt egy másikat.)

■ Vonatozzunk át az étterembe, amelynek az előterében az étterem "music centerét" találjuk, pillanatnyilag kulcsra zárva. Az első osztályú éttermek sznobériája, hogy francia főpincért tartanak – itt természetesen egy hasonló akcentussal megáldott robot szerepel. A meglehetősen szétszórt robot egyrészt roppant lelkibeteg jelenlegi állapota miatt, másrészt halálra idegesíti a muzsika, harmadrészt pedig nem enged egyik asztalhoz sem leülni, míg móresre nem tanítottuk. Először is kattintsuk a feneke közepére, hogy a lába arrébb menjen (és így felvehetjük a földön heverő felső részéről a kulcsot szorongató jobb karját). Ettől még mérgesebb lesz, és meg akar küzdeni velünk, bár összesen két lába van. Kattintgassunk addig fenekére, amíg elsöprő "ülőprügdösési-módszerünk" láttán fel nem adja. Ekkor leülhetünk a mögötte látható úriember asztalához. Itt a következő holttest: Brobostigon a Szív-o-matában, Scraliontis pedig arccal a levesben. A keze alól horgásszuk elő a zöld biztosítékot, vegyük magunkhoz a robot másik kezét, benne Titania hallóközpontjával, és tegyük zsebre a szalvétát is. Sajnos Titania alkatrészét a kéz – tulajdonosa még mindig igen zaklatott kedélyállapota miatt – egyelőre nem akarja elengedni, így tehát előbb teljesen meg kell nyugtatnunk a főpincért. Ennek nem a további rugdosás, hanem a borzalmas zene kicserélése lesz a módja. Menjünk az előtérben levő hi-fi toronyhoz, a kulcsot markoló kézzel nyissuk ki, és a négyzettel állítsuk le a gramofont. Szedjük ki a lejátszóban levő hengert (még egy négyzet), tegyük a jobb oldali tartóba, tegyük be a lejátszóba a mi zenénket tartalmazó hengert, majd a háromszöggel indítsuk el a lejátszást. Ha most visszaballagunk a főpincér darabjaihoz, akkor a megnyugodott gazdi valami pszicho-hullámok segítségével elernyeszti nálunk levő kezét, és elengedi Titania alkatrészét.

■ Aki mostanában járt a raktárban, az a rikácsolásból már észrevehette, hogy a papagáj gasztronómiai ízlése az utolsó tál pisztácia óta jelentősen megváltozott: most a csirkéket szereti, és már távolról ordít, hogy hoztunk-e magunkkal? Ez egy igen sokrétű probléma lesz:

– csirke ugyan van nálunk, de sajnos eddigre biztosan kihűlt (már csak azért is, mert a szerzők úgy intézték, hogy ha frissiben hozzuk, akkor is kihűljön, ha odalépünk a kalitkához) és a papagáj kimondottan utálja a hideg csirkét;

– ha gyalogosan nem tudunk hozni, akkor kézenfekvő megoldás lenne a Szív-o-mata. A probléma az, hogy a csőposta is imádja a csirkét (hidegen/melegen, mindegy), és az ilyen küldemények rendszerint "elvesznek" benne; kivéve azt az esetet, ha a csirke mustáros, mert azt viszont utálja;

– a csirkére nyomhatunk ugyebár mustárt, ketchupot és valami rózsaszín löttyöt, de mindegyik lepereg róla, mert csak félig van megkopasztva;

– később az is kiderül, hogy a papagáj is utálja a mustárt...

Ezen pár atomfizikus egy pár évtizeden keresztül eltörné a buksiját – nem úgy a vidám 576-olvasó, aki először is megszabadul a nála levő szőrös és hideg csirkétől egy Szív-o-matánál; ha eddig nem tette volna, elmenti a raktár vonalkódját; levonul valamelyik elevátoron az SGT-osztály valamelyik szintjére, és a gyorsétkezdében rendel még egyet (mióta felaprítottuk a madárcsapatot a ventilátorokkal, azóta úgyis nagyon nagy a kínálat madárból...); a tárgylistában levő csirkét megtörölgeti a mindent törlő szalvétával (így megmarad rajta a szósz); beteszi a gyorsétkezde harmadik oszlopába, hogy mustár folyjon rá (így nem sinkófálja el a Szív-o-mata); és csőpostán átküldi az egészet a raktárba. Miután vissza-



sétáltunk, a küldemény felvétele előtt nem árt menteni, mert a következőkben gyorsnak kell lennünk. Vegyük fel tehát a Succ-u-busból a küldeményt, és a szalvétával töröljük le róla a mustárt. Ha a ketrec MELLÉ tartjuk a meleg csirkét (sietve, mert gyorsan kihűl), akkor a papagáj az ülőfáján addig oldalazik felé, ameddig csak tud. Tartsuk a BAL oldalra (ameddig csak ki tudjuk vinni a csirkét). A papagáj eltipeg a fa végére, majd hirtelen kihajol és kikapja a kezünkből, és gyorsan behalózza (ha még meleg). Amíg a feje kint van a ketrecből, villámgyorsan kap-



juk ki a fa középső részét (eddig nem engedte, mert rajta állt) – ami nem más, mint Titania központi memóriaegysége.

■ Bizonyára feltűnt már az itteni Szív-o-mata melletti ösz-szetört lámpabúra is, amelyet piszkálva a papagáj olyan ideges lett, hogy még a csirkékről is hajlandó lett megfeledkezni egy pár másodpercre. Erre természetesen minden kalandjátékos tovább piszkálja, és némi próbálkozás után sikerült is csatlakoztatnia hozzá a slag egyik végét. A másik végét kössük a Szív-o-matára, aki elkezdi fújni, és a lámpához visszafordulva látjuk, amint kiemelkedik a búrából valami: Titania orra.

■ Sétáljunk fel Titania vezérlőtermébe, ahol – a zöld biztosítékot az aljzatba rakva és a kapcsolóját elfordítva – megjavíthatjuk az Arborétum évszakváltóját. Hajókázzunk tehát oda, és helyezzük is rögtön üzembe. Hirtelen ősz lesz, a fák meghozzák gyümölcseiket, többek között egy piros bigyót, amit a hosszú bottal lepiszkálva máris hozzánk kerül Titania beszédközpontja. További évszakváltások látszólag nem hoznak további eredményt – amíg tél állásnál meg nem fordulunk, ugyanis ilyenkor nemcsak odabent, hanem idekint is befagy minden, a gondolák tehát nem tudnak mozogni. Menjünk a gondoláshoz (nem ahhoz, ami bennünket hozott, hanem a másikhoz, a tűzoltószekrény felől), aki a fagyos éghajlat ellenére továbbra is kitartóan énekel. A mellére kattintva két kapcsoló tűnik elő: bármelyiket valamilyen irányba mozgatva, a másik ellenkező állásba csúszik. Ha azonban a főpincér – egykori – két karját rájuk akasztjuk, lenn maradnak, és mi magunkhoz vehetjük a száját, ami természetesen szintén Titania tulajdona.

■ Nnna. Nálunk van a fedélzeti számítógép minden alkatrésze, tehát irány a szobája. Nézzünk be a medencéjébe, és tegyük szépen vissza mindent a fején a helyére: a két szemet, az orrot, a szájat, a két fület, a feje búbjába a memóriaegységet, végül pedig a négy színes panelt a sapkába (sorrend felülről lefelé és balról jobbra: sárga, piros, kék, zöld). Erre természetesen megelevenedik a nőnemű számítógép: kiemelkedik a medencéből és hosszas beszámolót tart. Ezt most nem boncolgatjuk, a konzekvencia: ha haza akarunk jutni, akkor át kell vennünk a hajó parancsnokságát.

■ A terem harmadik, mindeddig zárt ajtaja vezet a parancsnoki hídra. A végén levő, egy középkori hajó kormánykerekéhez a megtévesztésig hasonlító Véletlenségi Kormányműtől jobbra adhatjuk meg az útirányt. Csúsztassuk a nyílásba az otthonról hozott fotót (még jó, hogy Fentible elhozta – milyen jó lett volna most újrakezdeni a játékot), majd a panelon kapcsoljuk be a sisakot. Az irány meghatározásához pontosan meg kell adnunk a célt, ami egyszerű trigonometriai módszerrel történik, a következőképpen: váltsunk a házunk fényképére, és egy kattintással válasszunk ki az égen egy csillagot (piros kereszt); váltsunk át a csillagtérképre, és a látótérben az egérrel mozgassuk úgy a keresztet, hogy a fotón kiválasztott csillag (sárga négyszög jelöli) közel kerüljön hozzá – ha elég közel van, akkor egy vonal összeköti, és fedésbe hozza őket); egy gyors mozdulattal kapcsoljuk be a panel jobb alsó részén a villogó első lámpát (gyorsnak kell lenni, mert az egér mozgása a célkeresztet elmozgatja, ha a játéktérben van); váltsunk vissza a fotóra, válasszunk egy másik csillagot (az elsőhöz közel, hogy a csillagtérképen ne kelljen sokáig keresni), és hasonló módszerrel tároljuk el. Miután a harmadik koordinátát is bejelöltük, tápláljuk be az Enter kapcsolóval, és kapcsoljuk ki a sisakot. Aki akarja még lapozgathatja a túloldalon lévő "fedélzeti naplót" (na hiszen!), türelmetlenebbek pedig álljanak a kormánykerék mögé, és a jobb oldali villogó gomb megnyomásával indulhatnak is haza...

■ Következik a grandiózus végjáték. A házunk természetesen már porrá vált, a tv-képernyőről pedig Leovinus (alias Douglas Adams) szomorú szózata árad. Sajnálatos módon elvesztette az életét, amit nem sajnál; az álmát, hogy egy tökéletes hajót építsen, amit viszont igen; mi pedig a házunkat, amiért aztán már tényleg a szíve szakad meg... Mindenesetre gratulál a sikeres működésünkhöz, és természetesen a Galaxis hajómentésre vonatkozó törvényei értelmében ránkruházza a Titanic tulajdonjogát. Mivel házunk már úgyis megsemmisült, akár indulhatunk is "valahová" – és a hajó



megkezdi az emelkedést a magasba... A csattanó még hátravan, de nem lövöm le – nézze meg mindenki, és vonja le a végső következtetést a t. Szerzők elmeállapotát illetően. Az mindenesetre megnyugtató, hogy – a zárófeliratok tanúsága szerint – a "forgatás" ideje alatt nem öltek meg egyetlen ürlényt sem. Leszámítva persze Douglas Adamst.

THE REAP

Igaz ugyan, hogy az 576 Kbyte-ban még nem teszteltük ezt a lövöldözős ökörséget, de azért hátha akad a csalásaira jelentkező. Passwordnek írjuk be őket:

ABSOLUTENOT	– sérthetetlenség
DIESHEEPDIE	– erősebb fegyverekkel indulunk
SDIVINORUM	– örökélet
TOUGHGUY	– sokkal keményebb ellenfelek lesznek

Szintkódok: QBKCBEDB
CCLCBUDC
5CMCB4FSB

DEER HUNTER

Fenntartva azt az állítást, hogy szarvasokra lövöldözni nem különösebben szórakoztató sem az életben, sem játékban, azért jól jöhet néhány könnyítés, amikor már órák óta nem akadt semmilyen vad puskavégre. A kódokat a térképnézetben kell bepötyögnünk, és így rögtön sokkal több eseményre lehet számítani:

DHBAMBI	– megmutatja, hogy hol mászkálnak a szarvasok
DHSTEALTH	– lopakodás, a szarvasok nem látnak bennünket, és a szagunkat sem érzik meg
DHBUCKDOWN	– a szarvas akkor sem fog elszaladni, ha mellélövünk
DHDOINHEAT	– a mi leshelyünk felé csalogatja a szarvasokat

Hahó mindenkinek! Vége a nyárnak, tehát megint itt van a jó öreg CoVboy-levelesláda, a magasan szárnyaló és a földhözragadt tudományok tárháza! Azon kevesek, akik a Tartalomnál kezdték el olvasni az újságot, már sejthetik, hogy az őszi szezont az utóbbival fogjuk kezdeni – a többieknek pedig elárulom, hogy az első témánk az a bizonyos kis szám lesz, ami az 576 felirat középső számjegyén díszelgő koronából mosolyog a reményteljes vásárlóra. (Az előfizetőkre – mint tudjuk – jóval kellemesebb számok mosolyognak.) Igaz, hogy ez a mosoly most sokak számára talán nem is oly kedves, de hát vigasztaljon mindenkit az a tudat, hogy az idő minden apró sebet begyógyít..

(Asszem egy kicsit vissza kell vennem a pátoszból, mert ha így folytatom, előbb-utóbb a III. Richárdból fogok idézni. Az áremelési monológot.)

... khm, szóval ott tartottam, hogy az idő minden sebet begyógyít: gondoljatok csak bele, milyen jó lenne több mint három év múlva is ugyanazt a számot látni ott! Erről pedig az jut eszembe, hogy már több mint három éve, egész pontosan 1995. júniusa óta ugyanaz a szám tartózkodik ott. Azóta pedig történt egysmás a világban, hogy csak egy párat említsek:

– több alkalommal is furcsa mosollyal közelített felénk a nyomda hírmondója, holmi papíráremelésekről beszélve; megértőek voltunk hozzájuk – de árat azért nem emeltünk;

– a mi mesebeli Gyula királyunk (horn volt, horn nem volt) és csapata kitálálta, hogy az újságokra is rárakja az ÁFA-t; hát ettől sem lődöztünk zöld rakétákat örömünkben – de árat azért nem emeltünk;

– közben változott egy picit a forint vásárlóértéke is, mert semmi sem kerül annyiba, mint három évvel ezelőtt – leszámítva persze az 576 Kbyte-ot, mert mi árat ugyebár nem emeltünk! Legalábbis eddig.

Na persze szó se róla, ehhez a pénzügyi attrakcióhoz kellettetek ti is, hiszen egyre többen vettétek meg az 576-ot, Isten tartsa meg jó szokásotokat! Sajnos ezt eddig birtuk – tovább nem megy 318-ért a dolog. (Ja, a miheztartás végett: ennek a 80 forintnak a felét egyrészt állam bácsinak fizetitek ÁFA-ként, másrészt pedig a terjesztőknek, hogy elviszik az újságosstandra.)

Hirtelen ezek jutottak eszembe erről a 80 Ft-os áremelésről. Ha valakinek komoly megrázkódtatást jelent havi költségvetésében ez a háromnegyed kiló kenyér, annak örömmel jelentem, hogy azért még nem kell megválnunk egymástól (Isten őrizz!): az előfizetés kiváló lehetősége október 20-ig még a régi áron vehető igénybe.

Bocsi, hogy ennyit raboltam a helyet a levelek elől, de szerettem volna elejét venni néhány levélbombának. Többek között nem szerepel a távlati terveim között, hogy oknyomozó riport megboldogult alanya legyek a Kriminálisban. Arra szerettem volna csak felhívni a figyelmet, hogy nem az 576 Kbyte intézi országunk gazdasági ügyeit (mert ha rajtam múlna, akkor már rég feltettük volna a bruttó nemzeti jövedelmet a pirosra) – viszont kénytelen alkalmazkodni hozzájuk. Pont. (Ami egyben azt is jelenti, hogy sem levélben, sem e-mailben, további Csevegőkben pedig pláne nem kívánok erről a kérdésről vitafórumot nyitni, mert azt hiszem elég érthető voltam.)

Hát akkor evezzünk vidámabb vizekre: Lédiesz és dzsentlmen, Mádám és Fetvozsö, izé, Mösziljő – a levelek!

JOGI HERCEHURCÁK

Helló CoVboy! Már réges, régen (egy messzi, messzi galaxisban...) szeretnék neked levelet írni, csak eddig nem tudtam, hogy mivel töltsem meg a papírt (mellébeszéléssel). Bocs a poénkodásért, ha akarod, úgy is kivágod. Az első és leg**(Jé, tényleg! Innen ki akartam vágni egy angol pénzegységet, és tényleg sikerült!)**osabb, amiért írok, az az, hogy egyes emberek CD-t akarnak az újsághoz. Én az alacsony ár és CD-mentesség híve vagyok, akinek pedig disk kell az menjen és szedjen magának a diskréten (-: Legyen inkább hosszabb az újság :-). **(Az megoldható, úgyis már rég emeltünk árat... Széltében vagy hosszában kívánod?)** A második problémám a lap elején lévő figyelmeztetés, hogy az illusztrációt nem szabad felhasználni. **(Pardon, pontosítsunk: az van ott, hogy a kiadó engedélyével lehet.)** Nos én az Internyeten nap mint nap találkozok az újságban megjelent képekkel (-: úgyhogy lehet perelni a Microsoftot az Age of Empires-es képek miatt :-). A negyedik: kedvenc fegyverem a Worms 2-ben a Tehénvész. Ha nem raksz be, legalább válaszolj! **(Szó se lehet róla! Miért pont veled kivételeznék?!...)** Bocs a hejesirasi hibák miatt (-: ha vannak :-) Köszi!

Kozi, az önjelölt Jedi

Először csuklottam egy picit: nahát, hogy valaki tényleg az utolsó karakterig kiolvassa az újságot! Még az impresszumot is, a kis ínyenc! Aztán tovább kotorásztam a kis kosárkámban, és valami egészen hasonló témájú darabra akadtam:

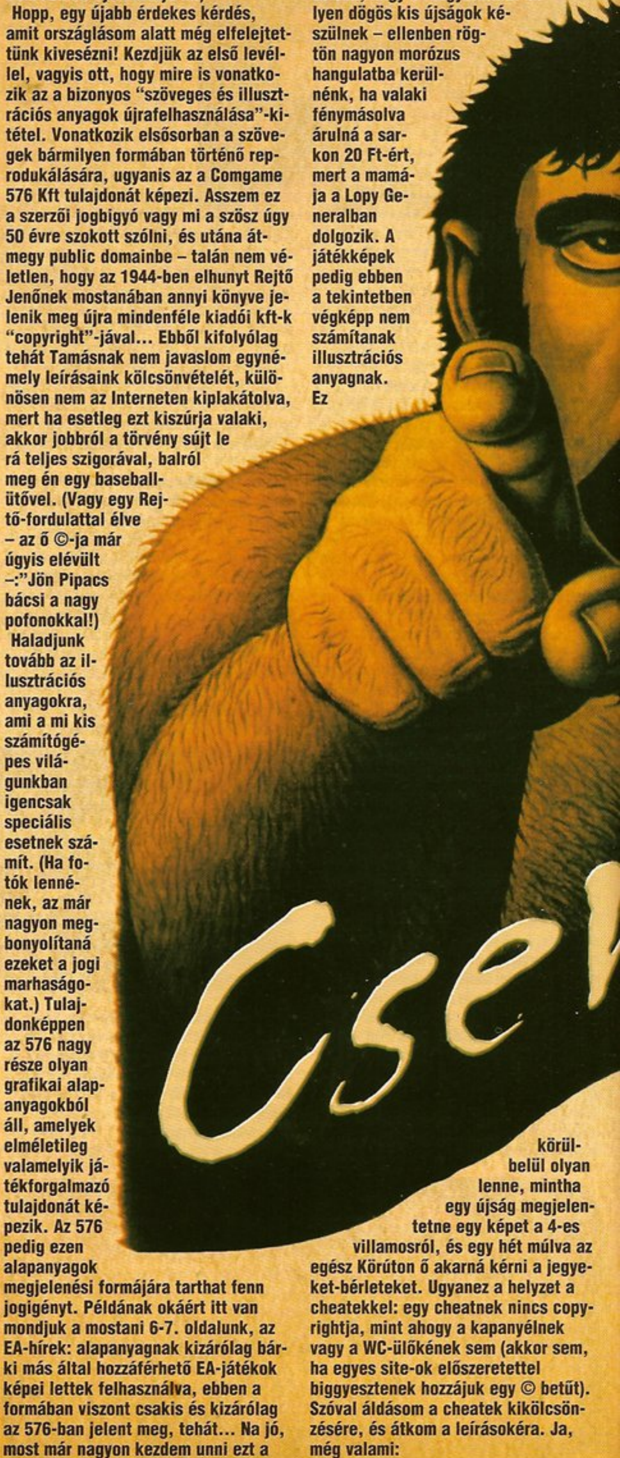
Helló CoVboy! Azért írok, mert már rég szeretnék írni neked. Először is szeretnék engedélyt kérni a Mélyen Tisztelt Főszerkesztő Úrtól, hogy az 576 Kbyte számítástechnikai galaktikus kis magazinból kimásolhassam az összes PC-csalást (ha nem adsz rá engedélyt, akkor is megteszem!) **(Csak nyugodtan, de készítsd a TB-kártyádat!)** Azért kell, mert kaptam egy modemet. Végre szörfözhetek egész nap és szeretnék a honlapomra egy olyan oldalt csinálni, ahol k**** sok csalás van összegyűjtve. Ha megengeded, akkor még reklámozni is foglak és nem kell érte fizetned (bár ha meggondoljuk nem is lenne rossz ötlet...) Talán néhány leírást kölcsönvennék, de ez még nem biztos.

Jut eszembe, a hálón találkoztam egy COV nevezetű személlyel. Meg is kérdeztem őt, hogy "Csak nem te vagy a CoVboy az 576-ból?" Tényleg te voltál az (a TTC-ben)? (Nem valószínű. Egyébként mi az a TTC?) Na csá, zárom soraimat, ha kész lesz, akkor meglapom a honlapom címét. Kozsír Tamás, alias Computerworm, Dabas

U.i.: a stábfotó cool, höhöhöhö, így tovább, éljen az 576 (és mennyen le az ára)! **(Ezt máris megoldottuk! (Csak neked!) A múltkori 576-hoz képest szép haladás, hogy ez már csak 398.)** A LEVELET TILOS BETENNI A CSEVEGŐBE, CSAK ÍRD LE, HOGY MEGADOD AZ ENGEDÉLYT! **(Na nézd már a kis burzsujt: nemcsak modeme van, hanem színes nyomtatója is!)**

Hopp, egy újabb érdekes kérdés, amit országlásom alatt még elfelejtettünk kivesézni! Kezdjük az első levéllel, vagyis ott, hogy mire is vonatkozik az a bizonyos "szöveges és illusztrációs anyagok újrafelhasználása"-kitétel. Vonatkozik elsősorban a szövegek bármilyen formában történő reprodukálására, ugyanis az a Comgame 576 Kft tulajdonát képezi. Asszem ez a szerzői jogbigyó vagy mi a szösz úgy 50 évre szokott szólni, és utána átmegy public domainbe – talán nem véletlen, hogy az 1944-ben elhunyt Rejtő Jenőnek mostanában annyi könyve jelenik meg újra mindenféle kiadói kft-k "copyright"-jával... Ebből kifolyólag tehát Tamásnak nem javaslom egynémely leírásaink kölcsönvételét, különösen nem az Interneten kiplakátolva, mert ha esetleg ezt kiszúrja valaki, akkor jobbról a törvény sújt le rá teljes szigorával, balról meg én egy baseballütővel. (Vagy egy Rejtő-fordulattal élve – az ő ©-ja már úgyis elévült –:"Jön Pipacs bácsi a nagy pofonokkal!)

Haladjunk tovább az illusztrációs anyagokra, ami a mi kis számítógépes világunkban igencsak speciális esetnek számít. (Ha fotók lennének, az már nagyon megbonyolítaná ezeket a jogi marhaságokat.) Tulajdonképpen az 576 nagy része olyan grafikai alapanyagokból áll, amelyek elméletileg valamelyik játékforgalmazó tulajdonát képezik. Az 576 pedig ezen alapanyagok megjelenési formájára tarthat fenn jogigényt. Példának okáért itt van mondjuk a mostani 6-7. oldalunk, az EA-hírek: alapanyagnak kizárólag bárki más által hozzáférhető EA-játékok képei lettek felhasználva, ebben a formában viszont csakis és kizárólag az 576-ban jelent meg, tehát... Na jó, most már nagyon kezdem unni ezt a marhaságot. A lényeg úgyis az, hogy hogyan reagál az adott jog tulajdonosa arra, ha a cuccait az engedélye nélkül felhasználgatják: nyilván nálunk sem kapna szívgörcsöt senki, ha mondjuk a Wall Street Journal középéről mosolyogna vissza ránk a mostani számunk valamelyik oldala, szemléltetvén, hogy a magyaroknál milyen dögös kis újságok készülnek – ellenben rögtön nagyon morózus hangulatba kerülnénk, ha valaki fénymásolva árulná a sarkon 20 Ft-ért, mert a mamája a Lopy Generalban dolgozik. A játékképek pedig ebben a tekintetben végképp nem számítanak illusztrációs anyagnak. Ez körülbelül olyan lenne, mintha egy újság megjelentetne egy képet a 4-es villamosról, és egy hét múlva az egész Körúton ő akarná kérni a jegyeket-bérleteket. Ugyanez a helyzet a cheatekkel: egy cheatnek nincs copyrightja, mint ahogy a kapanyélnek vagy a WC-ülőkének sem (akkor sem, ha egyes site-ok előszeretettel biggyesztenek hozzájuk egy © betűt). Szóval áldásom a cheatek kikölcsönzésére, és átkom a leírásokéra. Ja, még valami:



TUDOM, HOGY TILOS A LEVELEDET BETENNI A CSEVEGŐBE? DE HA NEM ADSZ ENGEDÉLYT, AKKOR IS MEGTESZEM. GONDOLTAM REKLÁMOZLAK EGY KICSIT ÉS MÉG FIZETNED SEM KELL ÉRTE! (Nekem is van ám színes nyomtatóm! Ez már döfi, nem?!)

Az alábbi levélhez egy kis bevezető: a mű ugyan tulajdonképpen klasszikus példánya a 'nem szükséges rá válaszolni'-kategóriájú alkotásoknak (söt – mint utóbb kiderült – ez már egyenesen hullagyalázás-számba ment volna), de nagyon kacagtam rajta, és ezért úgy döntöttem, hogy mintegy stílustanulmányként iktatom:

LARA RULEZ!

Szia CoVboy! Nézd el nekem, ha kicsit olvashatatlanul írok, de remeg már a kezem. (A levélke egyébként lézernyomtatóval készült.) Nem mintha annyira öreg lennék, csak idegileg egy kicsit ki vagyok készülve. Fiatal voltam, vakmerő, nem ismertem akadályokat, és így kiáltottam: ide nekem a Tomb Raider 2-t! Na ezt ne tettem volna! A víz alatti pályák soha véget érni nem akaró labirintusaiban barangolva vettem észre, hogy kezeim remegnek, fényes hajam őszbe hajolt, furcsa kis izmok rángatóznak a szám szélén, és a tekintetemet valószínűleg egy IRA-fanatikus is megirigyelhette volna. Óh, Istenem – csak egyszer jussak ki a napfényre! Mikor sikerült, persze már bántaqm az egészet, mert bár maradtam volna a tenger fenekén. Én igen türelmes embernek ismertem magamat, de a 15. pálya végleg betette a kaput. Őrjöngve ragadtam meg a billentyűzetet, és elkezdtem verni vele az asztal szélét, tapostam, rúgtam és közben folyamatosan visítottam (a szomszédok másnapra elköltöztek). Nyálcsorgatva ültem a szőnyegen, és a szanaszét heverő billentyűkből kimeredt szemmel kiraktam a FORMAT C: /S, majd megkerestem és ököllel püföltem, püföltem, püföltem.
Két hét múlva egy zombi jött be a lakásunkba, hóna alatt egy vadiúj, törhetetlen billentyűzettel (én voltam). Végigcsináltam. Végre vége! Azóta egy vendéglátóipari egységben kezeltetem magam, és észrevettem, hogy még a helyi nehézfiúk is nagy ívben kitérnek előlem eszelős tekintetem miatt.
Ami ismét megzavarta békés, zavarodott életemet az a következő rövid hírecske volt: KÉSZÜL A TOMB RAIDER 3. Áááááááááááá neeeeeeeeee! Soha.
Rémálmaimban sziklafalakon mászkálok, ugrálok, és belevetem magam egy száguldó folyóba. Egy alattomos áramlat sodor, csak sodor egy 576 Shop felé. Odabent áll Lara bűbájosan gonosz mosollyal, a kezembe nyomja a harmadik részt, és csak nevet, csak nevet, majd megragad, rányom a CD-re, betesz az olvasóba, és én megint ott állok egy sziklafal előtt és mászok és úszok éslövök és ugrok és visítok. Lara pedig csak röhög, csak röhööög, csak röööööhhhhrööőhhh.
Néhai
Kiss Viktor, Hajdúszoboszló
Nyugodjék békében.

Hm. Kezdem érteni, hogy miért nézett rám olyan furcsán a T.J., amikor érdeklődtem tőle, hogy mi a fenét csinál négy napig EGYETLEN EGY játékkal. A leírt tünetek is hasonlatosak a viselkedéséhez. Te pedig kedves Viktor, nyugodj békében. Fáklyát gyújtunk érted. Hadd lépjünk közelebb hozzád. Óh nem, inkább vissza, és forduljunk háromszor körbe a tiszteletedre...

KÉRDEZZ-FELELEK

Szokás szerint formabontó kísérlet következik, aminek több oka is van: egyrészt már jónéhányan kifogásolták, hogy csak kevés levélre válaszolok a Csevegőben; másrészt nem találtam olyan nagyobb témát a mostani levelekben, amelyen jól el lehetne csámcsogni; harmadrészt a rovat címéhez igencsak passzol egy ilyen kivitel; negyedszer pedig tudományos intencióim biztattak erre (vagyis épp ez jutott eszembe). Most tehát azt fogjuk játszani, hogy nem a teljes leveleket közlöm, csak a bennük feltett kérdésekre válaszolgatok. Vagy legalábbis úgy teszek. (Lehet, hogy rendszert is csinálunk belőle. Vagy legközelebb kaparós sorsjegy lesz. Majd meglátjuk mit mondanak az intencióim.)

Mi a pálya?Tehenészünk, tehenészünk? **(Mint látható, rögtön egy mélyenszántó, ámbátor kissé közvetlen kérdéssel kezdtem. Válasz: per pillanat tulajdonképpen igen.)** Te, ne égessétek már magatokat, hozzatok már össze egy homepage-t! Manapság, amikor még Pistikének is háromféle site-ja van, akkor pont nektek nincs... Szerintem ciki. Csak azt ne mond, hogy megfontolás tárgyává teszed :-(**(Jó, nem mondom)**

Most pedig értelmes dolgokról írok :
-Mond má' meg hány százalék lenne a Quake? **(Most? Hát olyan 70-75 körül...)**
-Szoktál multiplayerben nyomulni? **(Óh, hogyne. Amikor T.J. könnyeire vágyom.)**
-Hány éves vagy? **(Itt az 576-nál lassan kettő.)**
-Milyen masinád van? (Ha azt mondod, hogy mosógép, esküszöm előfizetek rátok 4 évre előre) **(Mosógép. Mosógép. Mosógép. Ha jól számolom 2010-ig kell küldenem előfizetési csekkeket.)**
-Tudtad, hogy az 1 az nem prímszám? **(Azt nem, de hogy ez a kérdés viszi el a prímet, azt már gyanítom.)**
Adios, Gin

Ha előfizetek és mondjuk a sunyi postás nem dobja be a postaládába, vagy kilopják, akkor kapok újat? **(Hogyne, éves előfizetés esetén még akár tizet is, hacsak el nem lopja megint a postás – ezért jobb kétszer előfizetni. A tréfát félretéve: természetesen igen, csak el kell susognod a varázslatos számot. Persze azt mondanom sem kell, hogy ha ez a következő hónapban is megismétlődik, akkor viszont kiszállunk a helyszínre, és kicseréljük a postaládád. Vagy a postást. Vagy mindkettőt.)**

A Civ2-n és a Panzer2-n kívül mivel játszol? **(Ha ráérek, akkor lehetőleg valamilyen hagyományos stratégiával. Kalandjátékok közül pedig elsősorban a Microsoft Worddel.)**
András

Stábfotó: Nem tudom, hogy te hogy gondolod, de én olyan stábfotóra számítottam, mint ami az 1990/2-es számban van. Mindenkiről egy igazolványkép, alatta pedig a neve. Mindegy így életszagúbb, viszont elég nehéz kihámozni, hogy ki kicsoda (na jó, a Vári Zolit nem). Ugye te vagy az, aki a Vári Zolival tolod a "stábbogarat"? **(Nem talált. Az a T.J. – én szép vagyok.)** Ja, és mi az, hogy Rocky Horror Show a stábfotónál? Annyira nem vagytok rémesek, hogy ilyeneket írj magatokról! **(Bevallom Rocky a leánykori nevem. Horror ez a sok marha itt körülöttem. Együtt csináljuk ezt a kis showt.)**
(Honfi Tamás, Zalaszentiván)

A szerkesztőségnél ki RPG-zik? **(Rendszerint T.J., de ha jól tudom Koronczai mesternek is vannak ilyesmi vonzalmai. Egyébként ha úgy vesszük, mindannyian egy-egy szerepjátékot játszunk, amelyben mindenki megpróbálja saját magát alakítani – sőt, néha mást is. Tudom ez nagyon poétikusan hangzik, de ezért is írtam...)**

Ki határozza meg, hogy ki melyik játékról ír leírást? **(Kettőt találhatsz. Jó, rendszerint azért mindenki azt a stílust szokta kapni, amit kedvel. Vagy amit előre kér. Ha több jelentkező is akad, akkor tréfás vetélkedők döntenek, például: ki tudja jobban lekenyerezni a főszerkesztő urat?)**
Geri, Siófok

Van valami közötök a Gigabyte című műsorhoz? Szponzoráljátok, ti adtok nekik játékanyagot, ilyesmi? **(Nem, semmi közünk hozzájuk.)**

Szeret(t)ed a Dune II-t? **(Ja, tűrhető egy darab volt a maga idején.)**

Szoktál IRC-zni? **(Absolutely not.)**

Én ugyebár törvénytisztelő előfizető vagyok: tiszteletben tartom a 3. oldalon, a lap alján lévő bal sarokban leírtakat: Kitehetem a DD-posztert a falamra? **(Hoppá, úgy látszik, hogy ez a jogi bigyó a nagy meleggel együtt mindenkit kicsit megzavart a nyáron. Jézusom, hát persze hogy kiteheted a faladra – azért tettük bele, hogy ez történjen vele!)**

Ha már Red Lotusnál tartunk: szerinted nem aránytalanul hosszúak a lábai? **(Hm, érdekes kérdés. Bizonyos perspektívából – asszem "békᔑ-val szokták ezt jelölni – tulajdonképpen minden nőnek hosszúak a lábai. Más perspektívából szemlélve viszont már mindjárt nem. Az én különbejáratú perspektívám pedig az, hogy egy nőnek nem lehetnek elég hosszú lábai.)**
Rózsahegyi Gábor, Botykapeterd

Mit ábrázol a legutóbbi Csevegő? A feleséged? A barátnőd? A Vári Zolit? **(Langyos)** Vagy Martin nővérét? **(Hm. Lehet ugyan, hogy fejjel lefelé tartom, de ahogy így elnézem, valószínűleg mindet egyszerre. Ez a Csevegő pedig engem ábrázol az új Barbárbon borotvahab reklámjának a végén, amint szólni kívánok a B5 provitaminokhoz.)**

Készül már a Starship Titanic leírása? Tudod, az UV-ba... (Pinkelt Napok) **(Én nem tudok róla. Sőt, bizton állíthatom, hogy nem is lesz ilyen soha.)**

A csekk, amit 28-án küldtél, másnap itt volt. Hihetetlen, nem? **(Az. Mostanában ilyen sietős csekkeket gyártanak. Azonkívül ha én postás lennék, biztos én sem lopnék csekkeket.)**

Azt, hogy előfizetek az 576-ra, ha beraksz a Dumaboxba, tök komolyan gondoltam. Már a pénz is elő van készítve, csak arra vágyok, hogy meglágyuljon a szíved.

Ohó. Hiszen ez már egy válasz! Sőt: A VÁLASZ! Sajnos kereteink lassan bezáródnak körülöttünk, így tehát befejezzük e hóra rendelt levélügyi körsétánkat – legyen ez a mostani Csevegő tanulsága. Vagy a következőé.
Maradtam kiváló tisztelettel: *CoVboy*



Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Rádiótelefon: 06-20-344-391
Http ://www.oditech.hu /transam/
Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16
FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)
Email: trans/am@usa.net
Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Szeptemberi AKCIÓK!!!
Használt számítógépek és alkatrészek kiárusítása!
Akció!!! Csak e hirdetés felmutatójának!

2 x 50 W aktív hangfal	2.640,-
2 x 100 W aktív hangfal	3.920,-
14˝ LICOM SVGA 3 év garancia	24.800.-
15˝ LICOM SVGA 3 év garancia	32.800,-
Sony 24x-es IDE CD drive	11.360,-
2.5 Gb Quantum winchester	24.800,-
5.1 Gb Quantum winchester	30.960,-
Pentium II alaplap Celeron-hoz	15.600,-
Pentium II ASUS L97-B alaplap	25.600,-
Pentium II 266 Intel Celeron CPU	18.720,-
Trans-Am Devil PII turbo számítógép: Pentium II alaplap, PII 266 Celeron, 32SD, 2.5Gb Quantum HDD, 1.44 FDD, Mini tor., S3 Virge 4Mb, 105g klaviatúra	82.400,-
Trans-Am használt számítógép: ACER 486, 8Mb RAM, 170 HDD, FDD, baby ház, ACER 14" SVGA mon.	39.920,-

Használt számítógép és alkatrész kiárusítása!

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium II-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról! Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Az alábbi új helyeken is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM válaszétkával:

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

JÁTÉKBOX

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1036



DUNA PLAZA könyvesbolt

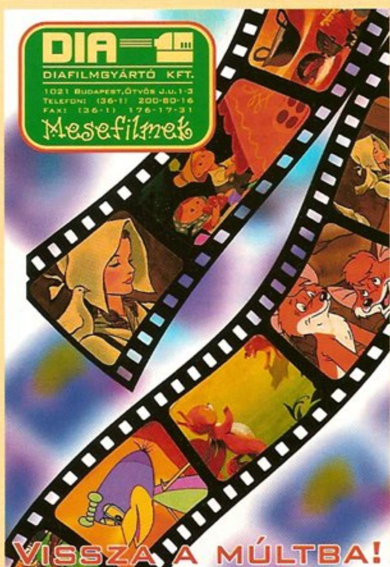
Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017



EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.
Tel./fax: 347-1534





Több mint 200 különböző diafilm közül választhat! Kérje ingyenes katalógusunkat!

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kapható programokat adnék régi könyvekért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes levelezőlapokért.
Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.
Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

!!!ISKOLAKEZDÉS!!!
P120 CPU, VX, 16MB RAM, 1.44MB FDD, 850MB HDD, S3 64 VGA, 14" digitális monitor, mini torony, billentyűzet, egér
72.000,- + ÁFA

!!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!
AMD 6K2-266 CPU + Epox VIA MVP3 100MHz
39.000,- Ft-tól

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás.

Viszonteladókat is kiszolgálunk!
Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507
Faxbank: 233-3666/1607#
E-mail:balati@ahol.com
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

APRÓHIRDETÉSEK

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

AMIGA KÍNÁL

Eladó A-1200 150 lemezzel, TV-modulátorral, discboxokkal stb. ugyanitt SNES 2 joyjal, stereo kábellel, 3 játékkal (Bugs Bunny, Mario Kart, Prince of Persia) kitűnő állapotban. Ár: megegyezés szerint. Érd.: délelőttönként 06-29-327-471

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06-30-510-510

C64 KERES

Keresek C64-et tartozékokkal (floppy, magnó, joy). Cím: Balogh József, 4232 Geszteréd, Petőfi út 59.

PC KERES

Megvételre keresem a Destruction Derby 2 magyar nyelvű kézikönyvét. Tel.: 06-23-416-086

A következő PC-s programokat keresem: Capitalism Plus, Cannon Fodder 1-2. Továbbá eladó egy 486-os gép. Basa Domonkos, 1114 Budapest, Bartók Béla út 21. Tel.: 386-2078

PC KÍNÁL

Eladó egy Orig Champ Manager 97-98. Bolgár Gábor, 06-52-359-225

PC CSERE

Elcserélném Badont új, eredeti Max 2-t jó állapotban levő eredeti Diablo-ra. Érd.: 06-23-380-911, munkaidőben.

EGYÉB KÍNÁL

MD2-re játékkazettáimat olcsón eladnám. Pl.: Sonic Spinball, Micromachines, Gynough stb. Ár: 3000-3500 Ft/db. Tel.: 06-46-392-504

Eladó PSX-re: Formula 1 97, 10.000.-Ft-ért. Tel.: 06-60-494-706 vagy 34-350-213

Eladó egy Super Nintendo két joy-jal Stunt Race FX játékkal és Super Game-Boy-jal. Tel.: 06-20-649-790

Eladó SMD, 2 joy, 9 játék! Ár: 25-30.000.- Ft. Tel.: 380-40-25

EGYÉB CSERE

Sürgősen keresek SNES-re Mario Kartot, ill. pankrációs kazit. (WWF, WCW). Cserébe sok jó kazi közül válogathatsz. Hívj! Tel.: 06-1-227-56-35

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetükkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑ C64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot..............................példányban
Megrendelő neve:..............................
Címe:..............................
....
Irányítószám:..............................
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

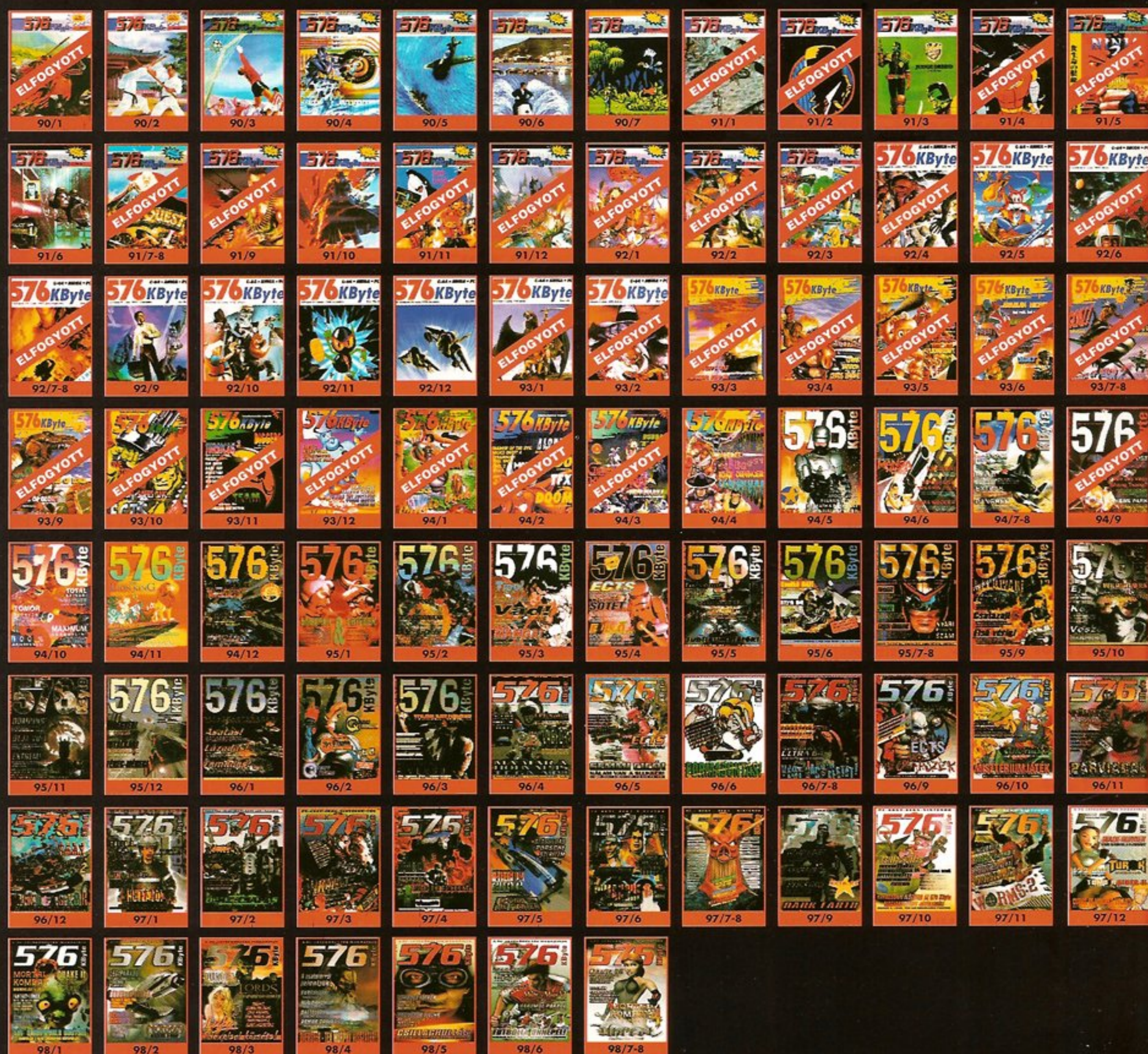
negyed évre	1000,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK	850,-
fél évre	1950,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK	1.650,-
egy évre	3800,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK	3.200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot..............................példányban
Megrendelő neve:..............................
Címe:..............................
....
Irányítószám:..............................
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

1998. október 20-ig most még nagyon megéri előfizetni!

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló számok 999 Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő számok pedig 1100 Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2499 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám),1997-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4999 forintért + 400 forint postaköltség rendelhető!
A megjegyzés rovatba írd be:
"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/3.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-	98/1	318,-
90/3.	79,-	91/6.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-	98/2	318,-
90/4.	79,-	91/10.	98,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-	98/3	318,-
90/5.	79,-			92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4	318,-	98/4	318,-
90/6.	79,-			92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5	318,-	98/5	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6	318,-	98/6	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8	576,-	98/7-8	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénnyel érvényesek!

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

A GRAVIS JOYSTICKOK-RA 3 ÉV GARANCIA

	Fogy. ár	Akciós ár
PC JOY - GRAVIS THUNDERBIRD 2	11999.-	
PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK	9999.-	
PC JOY - GRAVIS PC PRO JOYSTICK	6999.-	
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD	5999.-	
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD PRO	9999.-	
PC JOY - GRAVIS FIREBIRD	17999.-	
PC JOY - F15 TALON	19999.-	
PC JOY - F15 HAWK	9999.-	
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-	
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-	
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-	
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-	

CD 32

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
SUPER METHANE BROTHERS	2999.-	999.-
SUPERFROG	2999.-	999.-

AMIGA

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
BRIAN THE LION A1200	3999.-	999.-
DENNIS A1200	2999.-	999.-
DISPOSIBLE HERO	2999.-	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999.-	
SHADOW FIGHTER AGA	2999.-	999.-

ANGOL ÚJSÁGOK

	Fogy. ár	Akciós ár
PSX OFFICIAL+CD	2499.-	

C64

LEMEZEK

	Fogy. ár	Akciós ár
POPEYE COLLECTION	599.-	
-POEPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLL.	599.-	
-POSTMAN PAT 1,2,3		

	Fogy. ár	Akciós ár
A KASTÉLY	999.-	499.-
ACTION FIGHTER	699.-	499.-
ALIEN 3	999.-	499.-
BAAL	999.-	499.-
BBURAGO RALLY	999.-	499.-
BOOM	999.-	499.-
CAPTAIN FIZZ	999.-	499.-
CREATURES	999.-	499.-
CREATURES 2	999.-	499.-
DALEK ATTACK	599.-	499.-
DIE HARD	999.-	499.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-	499.-
DYNASTY WARS	599.-	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-	499.-
F16 COMBAT PILOT	999.-	499.-
FACE OFF HOCKEY	999.-	499.-
FERRARI F1 CHALL.	999.-	499.-
FINAL FIGHT	999.-	499.-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ A NYOLC ALAPFIGURA, DARABONKÉNT MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

FOOTBAL MANAGER 3	999.-	499.-
GRAND PRIX CIRCUIT	999.-	499.-
HUDSON HAWK	799.-	499.-
JAMES POND 2	999.-	499.-
JAWS	699.-	499.-
LAST NINJA 3	999.-	499.-
LETHAL WEAPON	599.-	499.-
LONG LIFE	999.-	499.-
LOTUS ESPRIT	999.-	499.-
MC DONALD LAND	999.-	499.-
NEW ZEALAND STORY	999.-	499.-
NO LIMIT	999.-	499.-
NORTH & SOUTH	999.-	499.-
PINK PANTHER	999.-	499.-
POLE POSITION F1	999.-	499.-
PREDATOR	999.-	499.-
RAINBOW ISLAND	999.-	499.-
RAMBO 3	999.-	499.-
RETURN OF THE JEDI	999.-	499.-
ROADRUNNER	999.-	499.-
ROBOCOP	999.-	499.-
ROBOCOP 2	999.-	499.-
RUNNING MAN	999.-	499.-
SHADOW DANCER	999.-	499.-
SHADOW WARRIOR	999.-	499.-
SHINOBI	999.-	499.-
STAR WARS	999.-	499.-
STREET FIGHTER 2	999.-	499.-
STREET ROD	999.-	499.-
SUPER MARIO	999.-	499.-
SWORD OF HONOUR	999.-	499.-
TEENAGE M.NINJA TURT.	999.-	499.-
TERMINATOR 2	999.-	499.-
TEST DRIVE 2	999.-	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	499.-
TOM & JERRY 2	999.-	499.-
TOTAL RECALL	999.-	499.-
TURBO OUTRUN	999.-	499.-
TURRICAN II	999.-	499.-
TUSKER	999.-	499.-
VENDETTA	999.-	499.-

CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE COMMAND	999.-	499.-
ROBOCOP 3	999.-	499.-
TOKI	999.-	499.-

KAZETTÁK

	Fogy. ár	Akciós ár
ACROJET	699.-	299.-
ALIEN 3	999.-	299.-
ARMALYTE	699.	299.-
BADLANDS	699.-	299.-
BLUE BARON	699.-	299.-
CALIFORNIA GAMES	699.-	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-	
CONTINENTAL CIRCUS	699.-	299.-
CRACKDOWN	699.-	299.-
DELTA	299.-	
DOUBLE DRAGON	699.	299.-
FORGOTTEN WORLDS	699.-	299.-
GAMES WINTER EDITION	699.	299.-
GEMINI WINGS	699.-	299.-
GO FOR GOLD	299.-	
HEROES OF THE LANCE	699.	299.-
HUNTERS MOON	699.-	299.-
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	699.	299.-
LAST V8	699.-	299.-
LED STORM	699.-	299.-
MC DONALD LAND	999.-	299.-
MICROPROSE SOCCER	699.-	299.-
MOONWALKER	699.-	299.-
MULTIMIXX vol. IV	299.-	
MYTH	699.	299.-
NEIGHBOURS	299.-	
NIGHTSHIFT	299.-	
PIRATES	999.-	299.-
Q10 TANK BUSTER	699.-	299.-
QUEDEX	299.-	
RICK DANGEROUS 2	299.-	
ROBOCOD	299.-	
RODLAND	699.-	299.-
SILKWORM	699.-	299.-
SKATIN USA	699.-	299.-
SOCCER DOUBLE	699.	299.-
SOLO FLIGHT	699.-	299.-
ST DRAGON	699.-	299.-
STRIDER II	699.-	299.-
SUMMER CAMP	299.-	
SUPER SCRAMBLE	699.-	299.-
SWIV	699.-	299.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	299.-
TIGER ROAD	699.-	299.-
TITANIC BLINKY	699.-	299.-
TURRICAN	699.	299.-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



97/1 98/1 98/2 98/3



98/4 98/5 98/6-7 98/8

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

A következő számunk szeptember 23-án jelenik meg. A tervezett tartalomból:

ECTS Hírek,
5th Element (PSX),
Medi Evil (PSX),
Iggy's Reckin 'Balls (N64),
Ghost in the Shell (PSX),
WWF Warzone (N64),
Megaman 8 (PSX),
Xenocracy (PSX),
Shadow Gunner (PSX)
Frenzy! (PSX).

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576